Na CD pełne wersje gier: RAMON'S SPELL, ROOSTER

CD-ACTION

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
cena 12zł 99gr

Nr 3/97 (10)
Marzec 1997

Flying Corps

Privateer 2: The Darkening
City of the Lost Children
MDK, Lost Vikings 2, Tunnel B1, Ecstatica 2
Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh

PROGRAMY

Talk Now:
Nauka Francuskiego
Virtual Tourism: Paris
Comics' Planet
Game Guru
Macromedia Backstage

BRAK CD-ROM'ów?
ZAPYTAJ SWOJEGO SPRZEDAWCĘ

Silver Shark
ISSN 1426-2916 03
9 771426 291976

STRATEGIA W CZASIE RZECZYWISTYM

EXTERMINACJA

NAD TĄ GRĄ PRACUJEMY DLA CIEBIE

Profesionalny zespół: doświadczeni programiści,
doskonali graficy, zdolni muzycy,
najwyższej klasy pierwowzory firm zachodnich
w połączeniu z półtoraroczną mozolną pracą
komponują się w grę, którą Cię niezawiedziemy

PYTAJ W SKLEPACH WKRÓTCE

Szczegółów o naszej grze szukaj w czasopismach

„Twórcy gry z niepokojem czekali na premierę Red Alert. Teraz śpią spokojnie. Ich produkt nie będzie wyglądał jak krewny z zapadłej prowincji"

CD Action 2/97

Pod tym zdaniem możemy się podpisać
z pełną odpowiedzialnością.

Producent i wydawca

TECHLAND

Parczew 105, 63-405 Sieroszewice
tel./fax 064 347813, tel. 064 348890 w. 112

CD-ACTION

Numer 10
Marzec 97

REDAKCJA

Mariusz Turowski
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Piotr Krzysztofik,
Krzysztof Kaliszewski,
Jan Jankowski,
Paweł Musiałowski,
Marek Pawlik, Paweł Płaza,
Jerzy Poprawa, Andrzej Sitek

DESIGN & DTP

Arkadiusz Kisielewski,
Mariusz Michalski

PROJEKT GRAFICZNY

Sebastian Dragun

PROJEKT OKŁADKI

"Fenris"
tel. (0 77) 662107

WYDAWCA

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No, no. Pomyślcie tylko. Wcale nie na ziemi, nad którą latali Wright, Ader, Lilienthal, nie w ojczyźnie majora Hawkera, legendarnego von Richthofera. To tu, gdzie krążą jeszcze legendy o wspaniałych wierzchowcach, które prosto ze stepów środkowej Azji trafiły do stajni Kmicica czy innego Zagłoby, o ułanach i husarii rozgramiającej wszystkich możliwych Tatarów i Szwedów w promieniu kilkuset kilometrów, maszyneria marketingowa z potężnego Empire postanowiła rozpocząć pokazywanie światu swojego nowego produktu - legendarnego już, choć przecież zaledwie raczkującego Flying Corps. Może tego nie widać bezpośrednio, ale cały ten numer CD Action rozpierany jest wprost przez klimat płócienno-drewniano-eterycznych walk podniebnych. Wzlatujemy nad ziemię, i to bez huku turboodrzutowych silników. Przypominamy sobie Czerwonego Barona, Fokkera i gry stworzone przez Rowan Software. Zatapiamy się we wspomnieniach... Odlatujemy z białym szalem trzepoczącym w przestworzach.... Nagle łup, bum, zgrzyt, świst. Odlatuje skrzydło dwupłatowca. Maszyna wykonuje korkociąg. Zaraz rozbije się o ziemię. Już się rozbiła. Potencjalny zbieracz z południowego Kansas zapłaciłby za to cacko kilkadziesiąt tysięcy bugsów... Niebo się rozdziera. Nadprzestrzeń, śmigają kaskady wypluwane z działek laserowych. To eskadra z Privateera 2, hyper prędkość, szaleństwo pod dowództwem Gwiezdnego Generała. Tak... agresywnie wygladające bolidy poruszające się na monitorach naszych komputerów w rytm muzyki techno nie dają nam odlecieć za bardzo. Wracamy na ziemię. Wprost na strugi krwi rozlewające się po ciosach zadawanych przez uczestników galaktycznego pojedynku. W Fx Fighter Turbo stajesz do walki z prawdziwymi mistrzami... W ogóle nasza rzeczywistość wygląda dziwnie. Postnuklearna Niebieska Planeta przeryta jest tunelami (Tunnel B1, Fallout), roztaczają nad nią rządy dziwne imperia (czy taki jest background produktu, z którego pojawienia się w tym numerze naszego magazynu jesteśmy szczególnie dumni - chodzi mi oczywiście o MDK?) bądź sąsiedzi z pobliskiej zagrody, którzy rozsmarowują na asfalcie niewinny drób (jeżeli odpowiada Wam humor znany z Duke Nukem 3D, to koniecznie zapoznajcie się z Redneck Rampage). W ogóle jakoś tu dziwnie od tych wszystkich zmutowanych pingwinów i młodych, nastawionych na kulturę post-mtv i anty-political corectness postrzeleńców typu B&B. Kto tęskni do rzeczywistości i nie wtapia się już w systemy role-playing oraz nie , niech zwiedzi zakątek prawdziwego świata - czegoś bardziej prawdziwego (mimo, że wirtualnego) niż Paryż wczesnym latem chyba na tym świecie nie ma... Tym bardziej, że ma się pod ręką niezwykle ciekawy program do nauki języka francuskiego. Realne jest też samodzielne tworzenie - prezentacji multimedialnych i renderowanych obiektów - to dla starszych. Dla najmłodszych przygotowaliśmy recenzje kilku aplikacji: Comics' Planet z firmy YDP oraz dwóch z prawdziwego zdarzenia multimedialnych bajek: Lulu i jej książka oraz Maks i tajny wzór wujka Ponga. To dopiero początek ofensywy programów dla najmłodszych, za miesiąc bowiem przedstawimy kolejny produkt. Mowa oczywiście o Czarownicy Agacie z firmy Optimus Pascal. Na koniec możecie poczytać o wynikach testów nowej karty muzycznej SB AWE64 oraz karty fax-modem pozwalającej połączyć nasz komputer z "resztą świata" wykorzystując coraz bardziej popularne telefony cyfrowe GSM. To oczywiście nie jest koniec Waszego spotkania z marcowym numerem CD Action... Wręcz przeciwnie.

Mariusz Turowski

Programy użytkowe

Odlećmy w kosmos — Encyklopedia Kosmosu — 4 STRONA
Polskie multimedialne wydawnictwo poświęcone astronautyce i astronomii.

Bienvenue! — • Talk Now - Nauka francuskiego • — 6 STRONA
Nie kwestionowana pomocw nauce języka francuskiego, autorstwa firmy EuroTalk.

Zostań hackerem — Game Guru — 8 STRONA
Największa biblioteka poprawek, tipsów i "patchów" do ponad stu najpopularniejszych gier. W przeciwieństwie do większości tego typu programów ten jest bardzo przyjazny.

Zobaczyć Paryż — Paris: Virtual Tourism — 10 STRONA
Program umożliwia poznanie najciekawszych miejsc w Paryżu.

Sztuka komiksu — Comics` Planet — 12 STRONA
Wysadzicie Disneya z siodła. Prawie wszystko o tworzeniu komiksów.

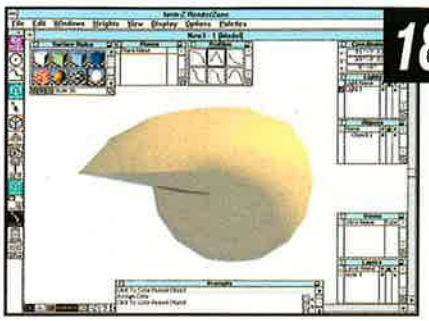
Czarująca baśń — Lulu i jej książka — 14 STRONA
Tego jeszcze nie było! Subtelna, bardzo klimatyczna baśń oczaruje każdego.

Ala ma lektora — Lektor — 16 STRONA
Polski program: prosty edytor tekstu z dołączoną możliwością syntezy mowy.

Z impetem wgłąb — Form.Z — 18 STRONA
Profesjonalne narzędzie do tworzenia realistycznej grafiki 3D. Duże możliwości i poręczny interfejs.

Tajemniczy wzór — Maks i tajny wzór wujka Ponga — 20 STRONA
Musisz znaleźć wszystkie elementy wzoru. Krzywa wieża siostry Lizy niebezpiecznie sie przechyla...

Cyceron zazdrości... — Mów do mnie — 22 STRONA
Mechaniczne przyswojenie obcych słówek nie jest takie trudne jakby się wydawało , jednak z wymową są zawsze problemy.



18

W produkcji

Legolandia — Lego — 24 STRONA
Klocki Lego w akcji, czyli układanka plus gra logiczno - przygodowa. Pierwsze wrażenie jest bardzo obiecujące.

Legion imperatora — Space marine — 25 STRONA
Gra strategiczna podobna do Shadow of the Hornet Rat, ale dziejąca się w realiach systemu Warhammer 40000.

Mroczna Kolonia — Dark Colony — 26 STRONA
Coś dla miłośników strategii w czasie rzeczywistym. Wojna dwóch ras, możliwość stosowania biotechnologii, psychotroniki, itp. Efektowna grafika.

26

Gry przegląd

Piłka strzelana — Battle Sport — 28 STRONA
Dla przeciwników mamy działka laserowe i rakiety.

Trójwymiarowy Anioł — Tuguli - Wieże Aniołów — 30 STRONA
Trójwymiarowa grafika i wciągający klimat, to elementy, które czynią z tej produkcji przedmiot godny zainteresowania. Kolejny udany produkt Optimusa.

Miłosny Dzionek Kurta — MDK — 32 STRONA
Tomb Rider w klimacie Hard SF, po prostu odjazd! W to trzeba zagrać!

Konkurencja dla Diablo? — Fallout — 35 STRONA
Przyszłościowa gra Role Playing w realiach systemu GURPS. Doskonała grafika i rozbudowana fabuła czynią z tej gry ostrą konkurencję dla Diablo i nie tylko.

Do roboty - bij roboty! — Robotron X — 38 STRONA
Znana gra zręcznościowa z lat 80-tych wraca w zupełnie nowej formie i szacie graficznej. Ocal resztki ludzkości przed bezlitosnymi robotami!

Dominko — TriTryst — 39 STRONA
Gra dla miłośników męczenia mózgów i eksploatowania szarych komórek.

Pszenno-buraczana wendetta — Redneck Rampage — 40 STRONA
Mnóstwo pszaśnego humoru, wspaniała grafika, interesujące rozwiązania - słowem następca Duke Nukem 3D.

Ekstaza? — Ecstatica 2 — 42 STRONA
Długo oczekiwany sequel pamiętnej gierki. Tym razem o wiele obszerniejszy (ponad sto godzin gry) i ładniejszy.

Międzygwiezdna batalia — Star Command Revolution — 44 STRONA
Gra strategiczna w czasie rzeczywistym, której akcja rozgrywa się w kosmosie. Kolejna gra, która jest doskonale przystosowana do zabawy w sieci.

Bajkowe wyścigi — Street Racer — 45 STRONA
Zręcznościowo potraktowane wyścigi samochodów, z grafiką inspirowaną filmami animowanymi. Powinna zainteresować nie tylko najmłodszych.

Więzienne rozrwyki — DeathDrome — 46 STRONA
Gra akcji w konwencji FPP. Wcielasz się w rolę więźnia uczestniczącego w specyficznych "igrzyskach". Masz do dyspozycji przyszłościowy motocykl i całą gamę broni.

A może by polatać? — Air Warriors II — 48 STRONA
Kto lubi bitwy powietrzne na wielką skalę, to gra ta jest na pewno dla niego.

Wiek dekadencji — Emperor of the Fading Suns — 50 STRONA
Super strategia konsolowego giganta. Połączenie najlepszych pomysłów z Civilization2, Master of Orion 2 czy Deadlock.

Lot nad Sim-miastem — SimCopter — 51 STRONA
Symulacja śmigłowca ratunkowego w scenerii z SimCity 2000. Posiada możliwość wgrania własnego miasta, stworzonego w tej grze a nawet spacer po nim

Gry recenzje

nEXt - Terminator — SkyNet — 52 STRONA
Duża spluwa, metalowa pięść, szybki samochód i zabawa w strzelanego z niedobitkami ludzkiej rasy, to jest to!

Gwiezdny sierżant — Star General — 53 STRONA
Ostatnie słowo na temat jednej z lepszych strategii bitewnych minionego roku.

Sięgnij gwiazd — Stars! — 54 STRONA
Niesamowicie rozbudowana gra strategiczno-ekonomiczna pod Windows. Kolonizujesz planety, prowadzisz wojny, nawiązujesz stosunki dyplomatyczne z innymi rasami...

Powrót do świata wojny — War Wind — 56 STRONA
Dynamiczny RTS. Wojna czterech ras o panowanie nad planetą Yavaun. Doskonała gra do roz(g)rywek sieciowych.

Ekspansja — Settlers 2 Mission CD — 57 STRONA
Dziewięć nowych etapów do Settlers 2. Wszystkie kontynenty naszej planety + doskonały edytor misji.

Pora na MUDa... — Meridian 59 — 58 STRONA
Pierwszy na świecie MUD z grafiką SVGA. Internetowy RPG, w którym fabuła zależy wyłącznie od gracza.

Północni filozofowie — Norse By Norsewest — 59 STRONA
Kontynuacja słynnej gierki logiczno zręcznościowej. Trzydzieści jeden etapów doskonałej zabawy.

Złodziej snów — City of the Lost Children — 60 STRONA
Bardzo nastrojowa, i o przygnębiającym klimacie, gra przygodowa, oparta na znanym filmie.

Uwolnić Urbana! — Urban — 63 STRONA
Polska gra logiczna. Mr Jedi dokonuje sekcji...

Psy wojny powracają — Jagged Alliance 2: Deadly Games — 64 STRONA
Sequel pamiętnego przeboju. Jako dowódca grupy najemników masz do spełnienia kolejne misje.

Przebierańcy i mutanty — Mutant Penguins — 66 STRONA
Pingwiny zagrożone, co ciekawe najeźdźcy to również pingwiny. O co w tym chodzi?!

Pinball żyje — SlamTilt — 68 STRONA
Całkiem niezła propozycja dla miłośników komputerowego bilardu. Kolejne cztery stoły do waszej kolekcji pinballi!

Pięść i nos — FX Figther Turbo — 69 STRONA
Bij waść, wstydu oszczędź! Może nie wyglądam najpiękniej, ale jak przymaluję w mordę!

Swivowanie — Swiv 3D — 70 STRONA
Efektowna grafika 3D, duże przestrzenie, dziesiątki celów do zniszczenia, możliwość wyboru helikoptera lub jeepa. Niewątpliwie dobra gra... ale czy porywająca?

Kafle Filipa — Flipout! — 71 STRONA
Fajna propozycja dla naszych milusińskich. Obawiam się jednak, że starsi również ulegną czarowi zabawy.

B.B. następne pokolenia — Beavis&Butt-head — 72 STRONA
Tu nie potrzeba żadnej reklamy! Ci faceni są niepowtarzalni!. Trzy gorące płytki czekają już na Was!

Piractwo i prywata — Privateer 2: The Darkening — 75 STRONA
Doskonała odpowiedź na Wing Commander 4. Trzy kompakty filmów, handlu i kosmicznej strzelaniny w najlepszym wydaniu.

Gra w okręty — Age of sail — 78 STRONA
Gra strategiczna w czasie rzeczywistym, wcielasz się w dowódcę żaglowca (lub floty żaglowców).

Podniebny łowca — Jetfighter III — 80 STRONA
Gra dla ludzi uzależnionych od symulatorów.

Wpuszczony w tunel — Tunnel B1 — 82 STRONA
Wspaniała konwersja znanego z Playsation hitu. Dużo jazdy, jeszcze więcej strzelania, powalająca grafika, FPP, odlot!

Koszmar szaleństwa — Phantasmagoria 2: A puzzle of Flesh — 84 STRONA
Krwawy i przerażający horror firmy Sierra (nie mający jednak poza tytułem nic wspólnego z poprzednią częścią). Tylko dla dorosłych!

Wojna w głębinach — SSN — 86 STRONA
Symulator współczesnej łodzi podwodnej (albo bardzo skomplikowana zręcznościówka z elementami symulacji), w którego tworzeniu "maczał palce" Tom Clancy.

Futbol i pieniądze — Ultimate Soccer Manager 2 — 89 STRONA
Nie mieliśmy dotąd okazji przedstawić Czytelnikom piłkarskiego managera, czas to zmienić. Najnowszy produkt Sierry wart jest uwagi fanów gatunku.

Fokker na drugiej! — Flying Corps — 90 STRONA
Wyczekany i wytęskniony symulator walk myśliwców z I wojny światowej. Nareszcie!!!

Różności

Solucji ciąg dalszy — Królestwo Chaosu — 94 STRONA

AWE-64, GSM Fax Data - test — Test sprzetu — 99 STRONA

Konkursy — Rozwiązanie konkursu Imagine — 102 STRONA

Scena komputerowa — 96 STRONA

Listy czyli Action Redaction — Odpowiedzi na listy — 100 STRONA

Informacje dla prenumeratorów Instrukcja obsługi Cover CD — 103-104

Odlećmy w kosmos

Epidemia czy co? (Astronomicznej grypy?). Jestem w lekkim szoku. Praktycznie co miesiąc, regularnie jak przedwojenny ekspres, docierają do naszej redakcji kolejne programy o tematyce astronomicznej. Był RedShift 2, była Ziemia we Wszechświecie, teraz zaś firma Optimus Nexus uraczyła nas zawartą na jednym kompakcie Encyklopedią Kosmosu, będącą pierwszym (w kolejności pojawienia się na naszym rynku) polskim programem poświęconym temu zagadnieniu. Istotne dla ludzi posiadających sprzęt nieco starszej generacji są bardzo niskie wymagania sprzętowe (nawet jak na polskie realia), co jest miłą niespodzianką w dobie komunikatów "Pentium required".

U góry: Potężna rakieta nośna Saturn w drodze na stanowisko startowe.

Tytuł jest o tyle mylący, że sugeruje kolejne kompendium wiedzy o niebie i widocznych nań obiektach. Tymczasem choć w Encyklopedii Kosmosu tego elementu jest sporo (tytuł do czegoś zobowiązuje), to większa jej część poświęcona została ludzkim próbom ekspansji w kosmos (czyli szeroko pojęta astronautyka). Zatem, jeśli nawet nie jesteś zainteresowany astronomią, ale ciekawią Cię loty kosmiczne, kosmiczne technologie, itp. to w tym wydawnictwie znajdziesz dużo dla siebie. Pod tym względem Encyklopedia Kosmosu zostawia w tyle wymienione wcześniej programy, w których astronautyka potraktowana była raczej marginalnie. Nim jednak zacznę omawiać zawartość tej multimedialnej encyklopedii, muszę kwaśno stwierdzić, że byłem bardzo rozczarowany brakiem choćby maksymalnie skrótowej instrukcji obsługi. Wydaje mi się, że instrukcja (czy raczej przewodnik) przy tego typu wydawnictwach to obowiązujący standard. Jej brak zmusza potencjalnego użytkownika do walki z programem, rozważań typu "a co będzie jak tu kliknę?" i tym samym dość skutecznie zniechęca do zapoznania się z oferowanymi przezeń informacjami. W Encyklopedii Kosmosu instrukcja ogranicza się do informacji jak zainstalować program. To chyba stanowczo zbyt mało! Rozumiem, że autorzy zakładali, iż inteligencja użytkownika jest na tyle wysoka, że bez większego problemu poradzi sobie z nieskomplikowaną w sumie obsługą... ale kto płaci, ten wymaga! Skoro byle jaka gra w stylu "idź i zabij wszystkich" może mieć 40-stronicową instrukcję, to tym bardziej oczekuję jej od poważnego, naukowego wydawnictwa! Brak instrukcji to poważny minus przy końcowej ocenie.

Po uruchomieniu programu "wskakujemy" do poziomo scrollowanego menu, w którym znajdziemy następujące działy:

* Z bliska i z daleka (Wszechświat i Układ Słoneczny) - czyli coś dla astronomów
* Chronologia podboju kosmosu - od pierwszego sputnika po wahadłowce
* Technika kosmiczna (obszerne informacje o sztucznych satelitach)
* Światowe programy kosmiczne (m.in. amerykański program Apollo)
* Biblioteka (a w niej baza danych, przewodnik po kosmosie i słownik podręczny zawierający 5000 haseł)
* Kosmiczne ABC (czyli cały kosmos w pigułce: Ziemia, atmosfera, satelity, grawitacja, rakiety, Słońce i jego rodzina itp.)

Całość naturalnie zilustrowana jest setkami zdjęć (dokładnie: 1588 fotografiami), trójwymiarowymi animacjami, a także ponad 75 filmami wideo (od startu V2 po pierwszy lot wahadłowca, lądowanie na Księżycu itp). Szkoda, że (podobnie jak w konkurencyjnym programie Ziemia we Wszechświecie) nie ma tu żadnego indeksu tych filmów czy choćby zawartej w menu przeglądarki, która umożliwiałaby przeglądanie ich "jak leci", bez żmudnego polowania na poszczególne sekwencje na kolejnych stronach encyklopedii (tym bardziej, że filmy warte są obejrzenia). Do tego dochodzi narracja w wykonaniu (jeśli zdjęcie nie kłamie)

Encyklopedia Kosmosu nie jest przeznaczona (to naturalnie moja skromna opinia) dla zaawansowanych miłośników astronomii. Zawarte w niej informacje adresowane są raczej do dość młodych odbiorców, którzy nie żądają pogłębionych czy wyrafinowanych opracowań, a chcą po prostu wiedzieć "co w trawie piszczy". Pod tym względem nie można mieć zastrzeżeń zarówno co do objętości, jak i jakości zawartej tu wiedzy, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę temat programu - podbój kosmosu. Jednak nie ukrywam, że w sumie program wypadł nieco blado (powtarzam - to moje zdanie) i nawet fakt, że został wyróżniony na Międzynarodowych Targach

U góry: Amerykański wahadłowiec na okołoziemskiej orbicie.

Katowickich'96 nie zmienia mojej opinii. Być może dlatego, że zamiast czytać o podboju kosmosu, wolę po prostu patrzeć w gwiazdy?

JERZY POPRAWA

Mirosława Hermaszewskiego, czyli naszego jedynego astronauty. Muszę jednak powiedzieć, że zdecydowanie wolałbym tu lektora, który potrafiłby włożyć nieco więcej pasji w czytany tekst. Pan Mirosław robi to poprawnie, lecz jednak dość drętwo, a i jego głos nie jest zbyt efektowny.

Dodatkowo bardzo przyjemnie jest też skonstruowana opcja przeszukiwania blisko 4000 stron tekstu (!), przypominająca zasadami "surfowanie" po Internecie (możliwość wyszukiwania słów kluczowych, ich kombinacji, przeszukiwania całej zawartości encyklopedii lub jej wybranych fragmentów etc). Tu należą się słowa uznania, bo jest to elegancko pomyślane i równie dobrze zrealizowane.

Grafika i obsługa programu są poprawne, nie odbiegają w niczym od tego, do czego przyzwyczaiły nas inne multimedialne encyklopedie. Nie mogę jednak wykrzesać z siebie większego zachwytu nad tym, co widziałem. No cóż, apetyt ponoć rośnie w miarę jedzenia i tym samym każdy kolejny program jest oceniany coraz bardziej surowo. Jak już kiedyś wspomniałem, testem na przyjazność obsługi danej aplikacji jest u mnie próba "połapania się" w programie bez wcześniejszego zerkania w instrukcję. (Akurat w tym przypadku była to konieczność, a nie moja fanaberia, ale to tak na marginesie). Encyklopedia kosmosu zdała ten egzamin bez większego wysiłku. Czyli - jest dobrze. Efekty dźwiękowe ograniczają się praktycznie do muzycznego tematu otwierającego program i narracji, ale jest to zgodne z kanonem wydawnictw poświęconych tej tematyce (bo czego więcej oczekiwać? Skwierczenia gwiazd?).

Producent:
Andromeda Interactive Ltd./
Optimus Nexus
Dystrybutor:
Optimus S.A.
tel. (018) 437797
Minimalna konfiguracja:
386, 4 MB RAM, Windows 95,
SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows
Cena: 99 zł

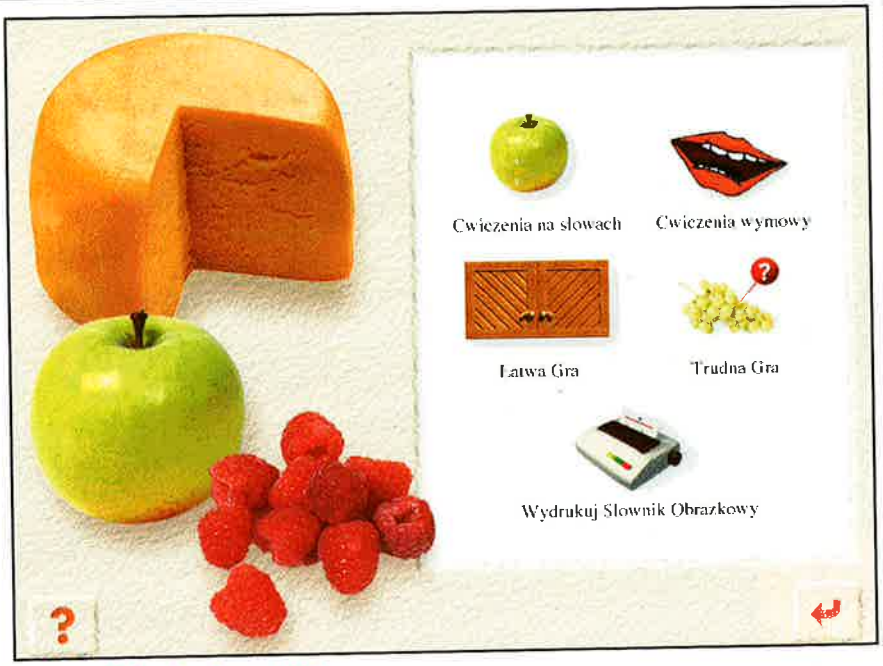
Bienvenue!

CD-ROM

TALK NOW!

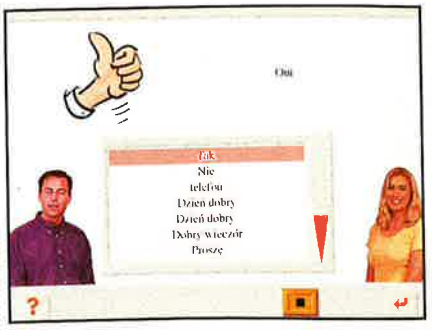
Nauka

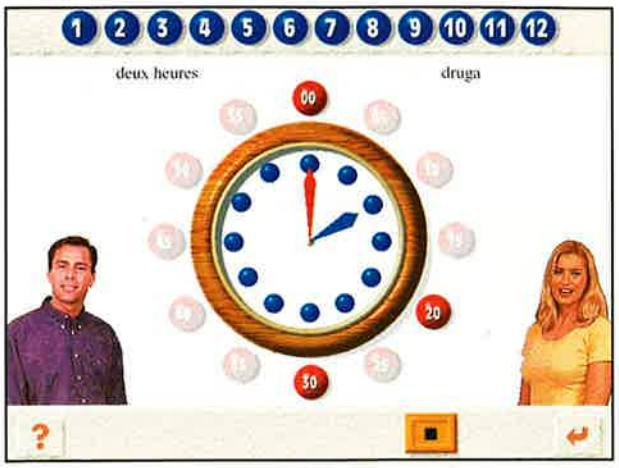
francuskiego



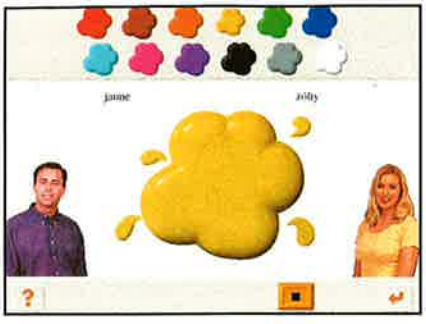
Znajomość języka obcego jest w obecnym czasie umiejętnością bardzo poszukiwaną. Łatwość komunikowania się z ludźmi z innych krajów otwiera przed nami szerokie możliwości, począwszy od podróży i samodzielnego zwiedzania innych państw, po dobrze płatną pracę na stanowisku, na którym wymaga się znajomości języków obcych. Mając w domu komputer możemy sobie pomóc w nauce. Jest wiele szkół mówiących jak należy się uczyć, aby się nauczyć. Jedni stawiają na solidne gramatyczne fundamenty, inni twierdzą, że są one niekonieczne, a nic nie zastąpi po prostu rozmawiania i poznawania nowych słówek.

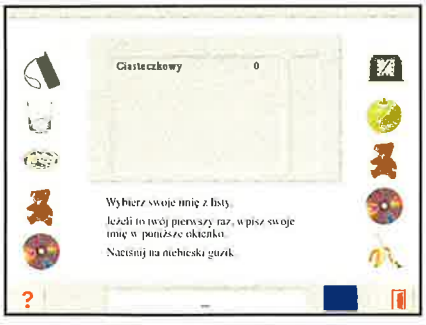
Oczywiście każdy ma swoje zdanie i metody, które w jego przypadku się sprawdzają. Jednakże na pewno nikt nie będzie kwestionował pomocy jaką może nam w tej kwestii udzielić dobry program komputerowy do nauki języka obcego. Mimo, że różnych tego typu programów powstało wiele, to ciągle można w nich spotkać jakieś wady. Jeśli macie dość tego natykania-się-na-denerwujące-niedoskonałości, zwróćcie się w stronę cyklu Talk Now, który wypuszcza na rynek firma EuroTalk. Na przykładzie CD-ROM-u poświęconego nauce języka francuskiego oceńmy jego wady i zalety. Jak informują nas autorzy, Talk Now jest przeznaczony dla osób, które chcą nauczyć się szybko języka obcego (kto by nie chciał). Zalety jakie możemy tu znaleźć to: łatwość obsługi, dowcip, przyjemność z pracy, coś wręcz idealnego dla początkujących. Włączmy więc to cacko. Na samym początku wybieramy z listy uczących się swoje imię (przy pomocy jednej kopii programu uczyć się może, nie przeszkadzając sobie nawzajem, kilka osób - każda ma własne konto). Następnie przechodząc dalej wybieramy z menu głównego zakres tematyczny materiału, który będziemy podczas tej lekcji poznawali. W każdym z tematów możemy przystąpić do zapoznawania się z nowymi wyrażeniami. Te prezentowane są przez mężczyznę i kobietę. Każdy wyraz możemy usłyszeć dowolną ilość razy, możemy również przesłuchać całą lekcję oraz wracać na jej początek. Następnie istnieje możliwość porównania swojej wymowy z tym, co usłyszeliśmy od lektora (opcja sprawdzania wymowy). Nagrywanie przeprowadzamy przy pomocy mikrofonu powtarzając wymawiane przez lektora słówka. Końcowym testem nauki są gry (o





U góry:
W trakcie nauki towarzyszy nam dwoje lektorów.



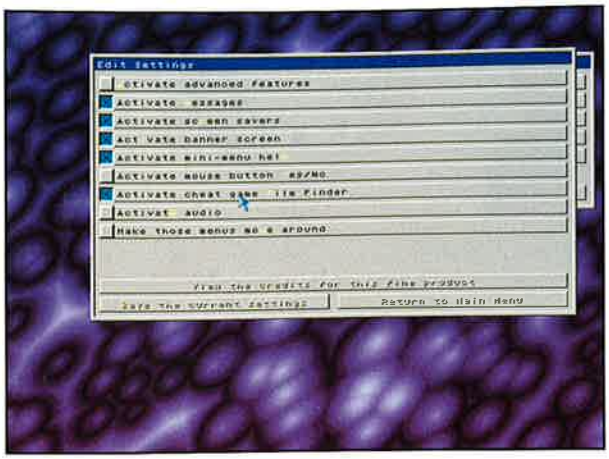


zróżnicowanym stopniu trudności). Istnieje również opcja wydrukowania słownika obrazkowego, który może ułatwić nam zapamiętanie słówek. W menu głównym możemy przystąpić do testu-gry, z jakiegoś tematu czy ogólnie z całego materiału. Naszym głównym celem będzie zdobycie odpowiedniej liczby punktów, a co za tym idzie - opanowanie w zadawalający sposób materiału. Trzeba jeszcze wymienić opcję wielojęzykowej pomocy - francuskiego może się uczyć zarówno Polak, jak i Rosjanin, Niemiec, Walijczyk, itp: wówczas teksty zadań wyświetlane są w odpowiednich językach. To czyni Talk Now naprawdę niepowtarzalnym narzędziem: dla rozrywki można sobie zobaczyć lub posłuchać, a tym samym 'uszczknąć' coś z języka hebrajskiego, tureckiego czy japońskiego. Od strony graficznej Talk Now prezentuje się nieźle i bardzo nowocześnie. Zabawne rysunki, zamieszczone zdjęcia, kolory, animacje sprawiają, że jego interfejs wydaje się rzeczywiście przyjemny. Dźwięk również stoi na bardzo wysokim poziomie, co jest bardzo istotne przy tego typu programach (a co nieraz trudno zrealizować - porównaj tekst o pakiecie Talk to me).
Przekazywane nam wyrazy są wymawiane wyraźnie i zrozumiale, co jest nie do przecenienia w przypadku nauki przez początkujących. Opcja nagrywania własnej wymowy słówek, a następnie porównywania ich z lektorem, jest bardzo pożyteczna. Jeżeli jednak chodzi o funkcjonalność aplikacji, to nie widziałbym tutaj już wszystkiego w różowych okularach. Zakres słownictwa, wyrażeń i zdań nie jest zbyt bogaty i urozmaicony. Brakuje pewnego usystematyzowania materiału w kierunku postępowania nauki. Nie ma też nadzoru nad uczącym, wskazania dalszych kroków i zadań. Nie jest wiadomo, czy powtarzać raz już przerobiony materiał (w programie będzie on figurował jako zaliczony), a jeżeli tak to kiedy i co. Zgodziłbym się tutaj z autorem - faktycznie, program jest bardzo ciekawą ofertą, ale przede wszystkim dla początkujących. Bardziej zaawansowani mogą traktować go jako znakomitą powtórkę oraz sprawdzian poprawności wymowy obcojęzycznych słówek. Podsumowując. Łatwy w obsłudze - na pewno, zabawny - tak, ale to oczywiście zależy od indywidualnego poczucia humoru, przyjemny w nauce - na czwórkę z plusem, idealny dla początkujących - zdecydowanie tak, obszerny - jeszcze kilka dodatkowych słówek by się przydało, interaktywny - faktycznie pomoc jest tutaj wystarczająca i nie zdarzają się sytuacje, w których nie wiadomo co robić. W sumie ciekawy program, może nie jakiś ideał, ale wart naszego zainteresowania. Na pewno może być dużą pomocą w nauce języka obcego (zachęcam żeby to był francuski - to bardzo piękny język).

PIOTR KRZYSZTOFIK

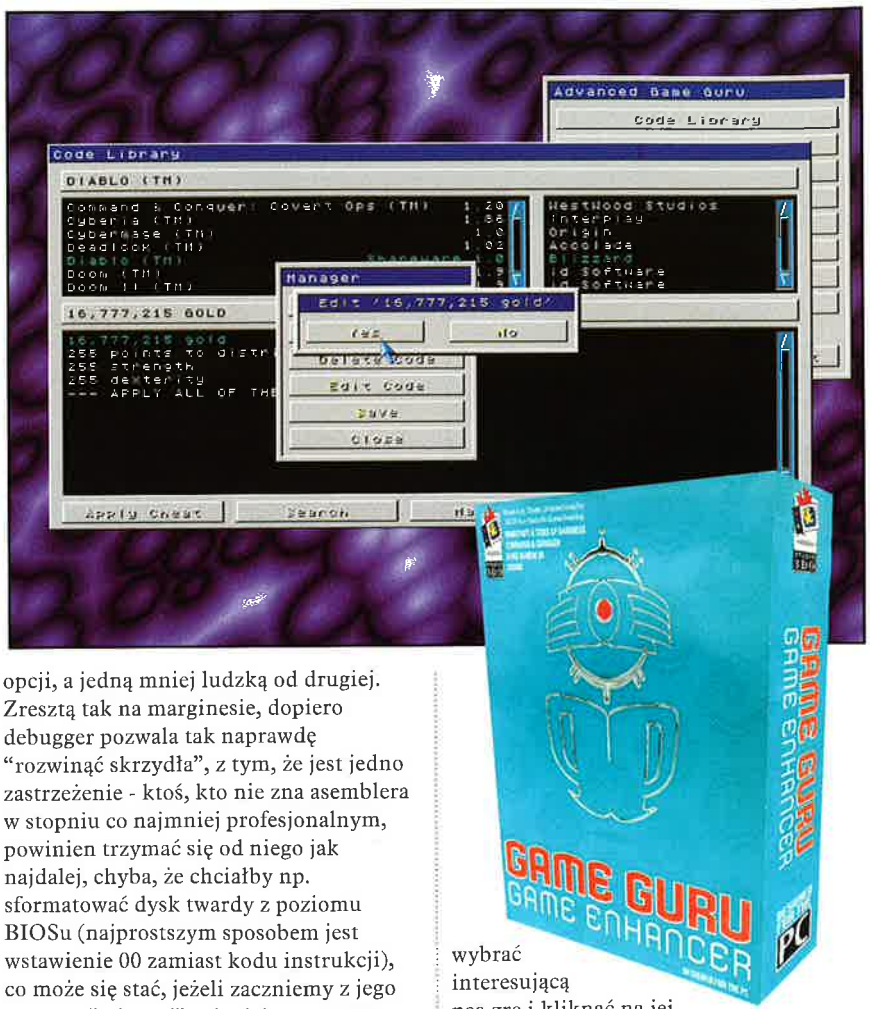
Producent:
EuroTalk
Dystrybutor:
Ars Polona
tel. (022) 8261201
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, Windows, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena:

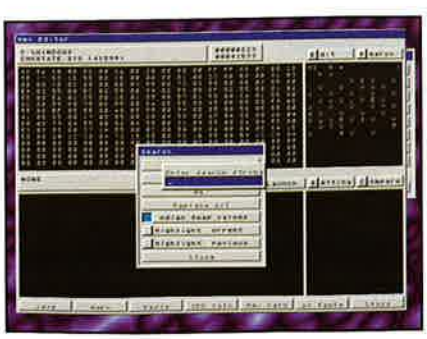
Pomocnik hackera

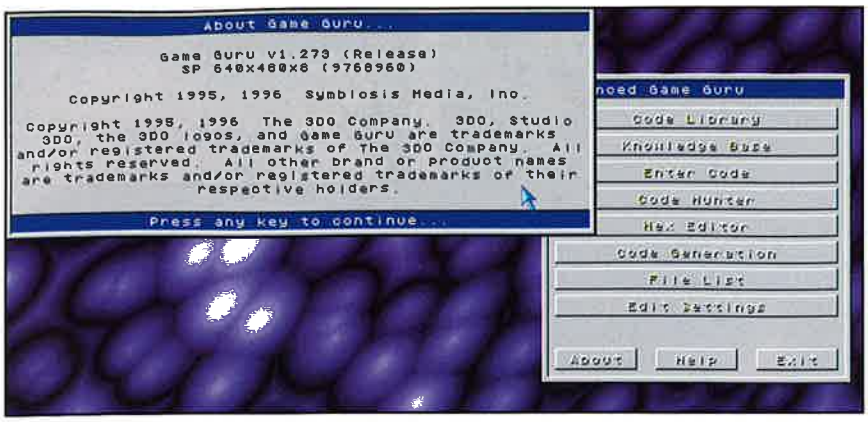


Większość graczy, których znam, uwielbia korzystać z różnego rodzaju kodów, cheatów itp. Świadczy o tym między innymi popularność naszych rubryk: poprawki i tipsy. Wyższą sztuką jest samodzielne grzebanie w plikach save. Do tego trzeba być co najmniej początkującym adeptem asemblera. Na szczęście co bardziej obeznani tworzą tzw. trainery, które później rozprowadzają przez Internet. Część z nich zamieszczamy okazjonalnie także na naszych płytkach. Teraz możemy sobie jednak poradzić bez nich, bowiem istnieje program, przy użyciu którego możemy samodzielnie tworzyć poprawki do naszych ulubionych gier, oraz korzystać z całej masy już gotowych i czekających w obszernej bazie, która z dnia na dzień powiększa się.

Zapewne większość z Was zapyta: Jak ja to zrobię, skoro nie mam pojęcia o programowaniu? Otóż wbrew pozorom, obsługa Game Guru, bo tak nazywa się program, który chciałbym przedstawić, nie wymaga znajomości tysięcy opcji, wszystkich przerwań dosa czy mapy pamięci naszego komputera. Zresztą "poprawianie" gier samo w sobie również nie ma wiele wspólnego z informatyką w dosłownym słowa znaczeniu. Można to zrobić kierując się przystępnymi uwagami naszego redakcyjnego kolegi, Draco, z planowanego działu o "włamach". Rzeczony program służy wyłącznie do tego, aby jeszcze bardziej ułatwić te czynności. Są jednak osoby, którym i to wyda się zbyt trudne. Jeśli ktoś z Was widział Game Wizarda, wie pewnie, o co chodzi. Owszem, program ten był wręcz trywialny w obsłudze, ale dla programisty, który zaprawił się wcześniej "walką" z debuggerami posiadającymi tysiące opcji, a jedną mniej ludzką od drugiej. Zresztą tak na marginesie, dopiero debugger pozwala tak naprawdę "rozwinąć skrzydła", z tym, że jest jedno zastrzeżenie - ktoś, kto nie zna asemblera w stopniu co najmniej profesjonalnym, powinien trzymać się od niego jak najdalej, chyba, że chciałby np. sformatować dysk twardy z poziomu BIOSu (najprostszym sposobem jest wstawienie 00 zamiast kodu instrukcji), co może się stać, jeżeli zaczniemy z jego pomocą "mieszać" w kodzie programu. Bądźcie jednak spokojni. Jeżeli samo słowo "hex" wywołuje u Was obrzydzenie, a mimo to chcielibyście "poprawić" jakąś grę, to sięgnijcie po Game Guru. Po instalacji programu dostępny jest panel podstawowych opcji, które powinny zupełnie tu wystarczyć. Po kolei: na początek biblioteka kodów, wklepywanych w trakcie gry. Liczy ona (w wersji podstawowej) 100 kodów i 50 tzw. cheatów do najbardziej znanych gier. Jeżeli ktoś nie pamięta o "iddqd" (chociaż akurat to chyba każdy pamięta), może odszukać to w obszernej bazie programu. Wystarczy z potężnej listy wybrać interesującą nas grę i kliknąć na jej nazwie. Ujrzymy listę możliwych kodów, które drukujemy (bądź spisujemy na kartkę) po czym odpalamy grę, wpisujemy i już. Ale co z hexami? Przecież niektóre kody trzeba zapisać w pliku? Na to też jest rada. Następna z opcji pozwala na automatyczne wpisanie do pliku potrzebnego kodu. Wystarczy (tak, jak w poprzednim przykładzie) wybrać nazwę gry, kliknąć na nią i dzieło gotowe. Jeżeli poprawki trzeba nanieść w którymś z plików save, będzie to równie proste. Wybieramy plik, a później wpisujemy kod. Co najciekawsze - to działa. Program posiada potężną bazę kodów z setek najpopularniejszych produktów, więc nikt nie powinien mieć problemu. Jeśli ktoś







jednak lubi gry mniej znane (a niekiedy lepsze od tych sławnych - jak np. mój ulubiony First Encounter), też nie powinien się martwić. Producent umieszcza w Internecie ciągle aktualizowaną bazę nowych kodów. I to by było w zasadzie na tyle, gdyby nie jeden fakt. Otóż ostatnia opcja o nazwie "edit settings" kryje w sobie możliwość włączenia zaawansowanych opcji programu. Tutaj ci, którzy z hexami naprawdę nie chcą mieć nic wspólnego, mogą (a nawet powinni) zakończyć czytanie. Producent lojalnie ostrzega, że zmiany poczynione za pomocą tych opcji mogą być niebezpieczne dla programów. Jeśli ktoś zna się trochę, ale niezbyt wystarczająco, może doprowadzić nawet do uszkodzenia sprzętu (za pomocą prostych instrukcji asemblera można np. spalić kartę graficzną - spróbujcie podać dziesięciokrotnie większe od dopuszczalnych wartości składowe RGB, a potem każcie to wyświetlić - na własną odpowiedzialność!!!), chociaż to ostatnie raczej przy użyciu debuggera niż Game Guru. Zresztą nie musi być od razu tak tragicznie, ale uszkodzenie save'a to normalna rzecz w takich przypadkach, więc warto zrobić kopię nawet wtedy, gdy jesteśmy pewni, że nasze eksperymenty są słuszne i właściwe.

No dobrze, trochę postraszyłem, a teraz przejdźmy do konkretów. Tak naprawdę zaawansowane opcje Game Guru to po prostu "mini debugger". Mamy tam wszystko, czego pragnie rasowy "poprawkowicz". Oczywiście edytor hexów. Całkiem wygodny, choć o niebo słabszy od Disc Editora (początkujący - pod żadnym pozorem nie ruszajcie tego ostatniego!!!). Poza tym "code hunter", za pomocą którego można polować na odpowiednie wartości, a także chyba najprzyjemniejsze narzędzie: code generator, za którego pomocą można np. wpisać poszukiwaną wartość, następnie wartość oczekiwaną, miejsce, gdzie ma się znajdować - i zmiana gotowa. Tutaj jednak mam jedną uwagę: przed wykonaniem tej czynności radzę mimo wszystko skorzystać z edytora i sprawdzić, czy podane wartości nie pojawiają się wielokrotnie, gdyż wtedy możemy zwiększyć np. siłę wroga. I to by było wszystko. Z premedytacją pominąłem bardziej szczegółowy opis zaawansowanych opcji. Ci, którzy znają się na tym, nie będą potrzebowali moich rad, a tym, którzy się nie znają, polecam literaturę fachową. Rzeczy, których można tu dokonać, nie wyjaśni żaden artykuł, a i 300-stronicowa książka może być niewystarczającym materiałem. Podam jeden przykład: wiedząc, co robię, wpisałem do pliku exe polecenia, które po jego uruchomieniu wyłączyły w Biosie twardy dysk, pozamieniały oznaczenia napędów i sformatowały dyskietkę w stacji A. Tyle, że ja wiedziałem, jak to "odkręcić" - nie każdy jednak wie. Dlatego też program ten polecam wszystkim, z tym, że jeśli nie macie pojęcia o arytmetyce hexadecymalnej i poleceniach asemblera, trzymajcie się opcji podstawowych. One nie mają prawa nic "namieszać", a mogą Wam dać sporo satysfakcji. I jeszcze jedna uwaga - sam nigdy w życiu nie użyłem trainera, za wyjątkiem sytuacji, gdy pisałem go dla innej osoby i zaręczam, że granie bez niego jest o wiele przyjemniejsze. Jeżeli jednak ktoś sobie życzy...

KRZYSIEK KALISZEWSKI

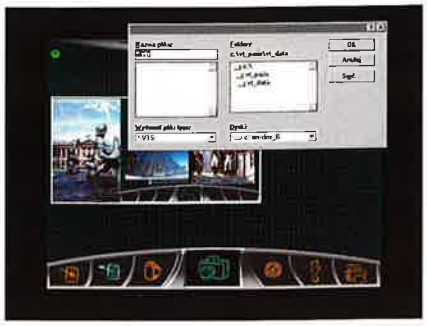
Producent:
Studio 3DO
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32
Cena: ✆

Zobaczyć Paryż

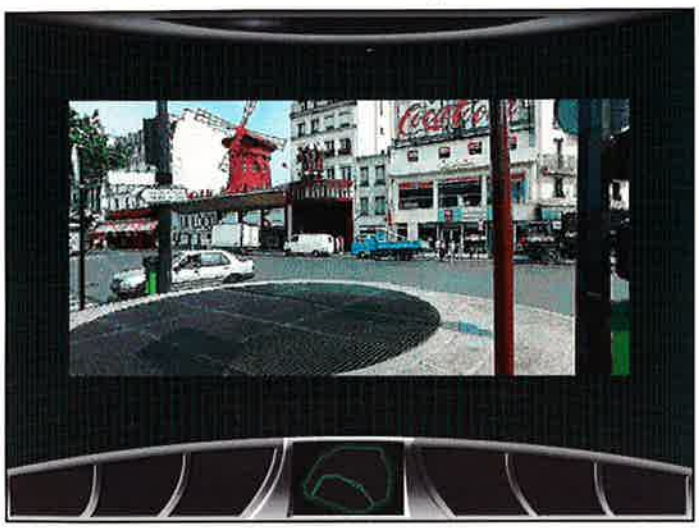
Po prawej: Luwr, Plac Concorde, Saint-Germain-des-Pres, Pola Elizejskie: Można by spytać - gdzie chcesz, abyśmy Cię dzisiaj zabrali? Jak w slynnej reklamówce produktu, który wszyscy "kochamy".

Podróże kształcą. O tym wie każdy. Dlatego większość ludzi tak bardzo lubi zwiedzać inne miejsca. Jeszcze nie tak dawno, kilka lat temu, wyjazd za granicę, szczególnie tę zachodnią, był dla przeciętnego śmiertelnika czymś bardzo trudnym do zrealizowania. Ci szczęśliwcy, którym się udawało, przeżywali często przygodę swojego życia, jedyną, nie do powtórzenia.

Dzisiaj te straszne czasy mamy już za sobą i każdy ma paszport w domu. Bez potrzeby posiadania wizy może podróżować do wielu państw na świecie. Dzisiaj również, gdy komputery o niebo lepszych niż kiedyś możliwościach multimedialnych goszczą prawie w każdym domu, możemy odbywać niezwykłe wycieczki, nie ruszając się od biurka. Przykładem programu, który pozwoli nam poznać pewne niezwykłe miejsce, starając się jak najbardziej oszukać nasze zmysły, oddając wiernie rzeczywistość, jest Virtual Tourism - Paris. Wszyscy się już domyślają, dokąd się wybieramy. Tak jest, do jednego z najpiękniejszych miast Świata, do stolicy Francji - Paryża. Główną zaletą programu, jak już wspomniałem, jest wierne oddanie rzeczywistości. Virtual Tourism pozwala na prawie że niczym nie skrępowany spacer po Paryżu. Odbywa się to wszystko w prosty sposób - przy użyciu myszy. Po uruchomieniu programu rozpoczynamy zwiedzanie. Przed naszymi oczami pojawia się zdjęciowy obraz terenu. Przesuwając się myszą, możemy w płynny sposób rozglądać się i oglądać obraz w 360 - stopniowym horyzoncie. Dodatkowo mamy pewną możliwość spoglądania w górę i w dół oraz przybliżania i oddalania od obiektów (niestety zbliżenia nie zachowują ostrości, a obraz rozmywa się na pikselową paletę). Trafiając na ikonę strzałki na ekranie, możemy „udać" się w nowe miejsce, przechodząc do innego obrazu. Ten sposób ukazania miasta przypomina wirutualną rzeczywistość (stąd nazwa produktu). Oglądając się we wszystkie strony, możemy poczuć się jak byśmy naprawdę znajdowali się w Paryżu. Do naszych uszu dochodzi równie realny dźwięk.



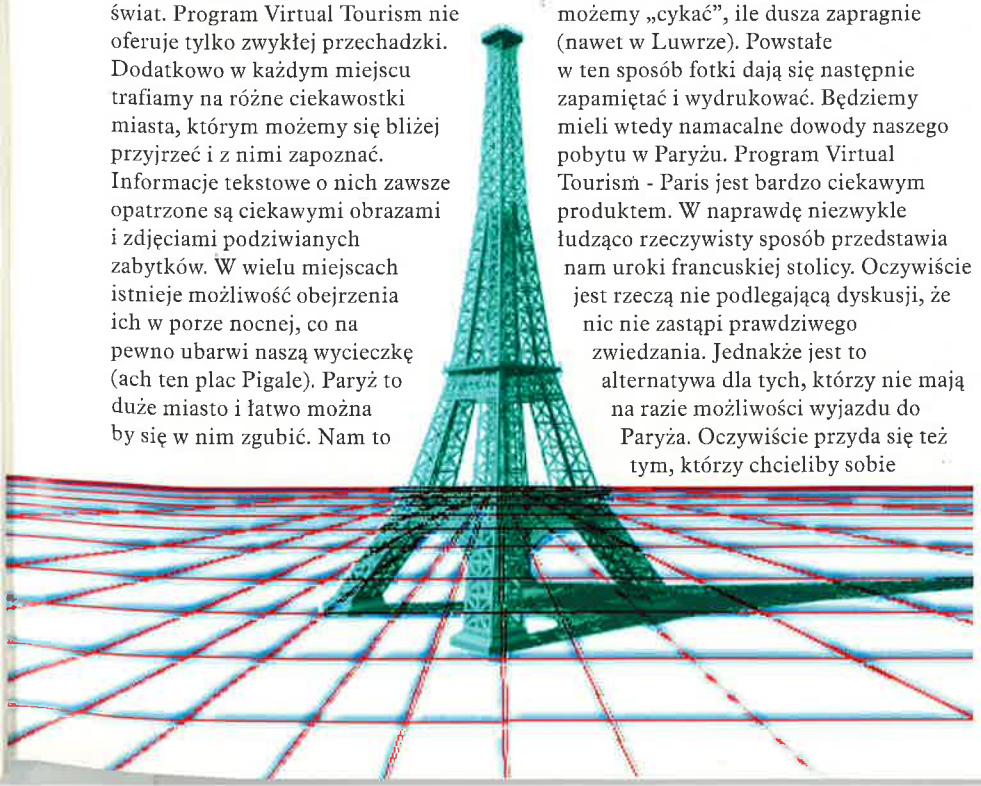
Po lewej:
Virtual Tourism to seria programów edukacyjnych, która w nowoczesny - wirtualny sposób zapoznaje nas ze słynnymi miejscami oraz pozwala najlepiej jak to tylko możliwe - bez wychodzenia z domu - poznać sztukę, kulturę, klimat tych słynnych miejsc.



W zależności, gdzie się znajdujemy, słyszymy odgłosy ulicy, parku, wnętrza budynku itp. Całość komponuje się w bardzo ciekawy, wręcz żywy i realny świat. Program Virtual Tourism nie oferuje tylko zwykłej przechadzki. Dodatkowo w każdym miejscu trafiamy na różne ciekawostki miasta, którym możemy się bliżej przyjrzeć i z nimi zapoznać. Informacje tekstowe o nich zawsze opatrzone są ciekawymi obrazami i zdjęciami podziwianych zabytków. W wielu miejscach istnieje możliwość obejrzenia ich w porze nocnej, co na pewno ubarwi naszą wycieczkę (ach ten plac Pigale). Paryż to duże miasto i łatwo można by się w nim zgubić. Nam to jednak nie grozi. Dostępna w każdym momencie mapa pokazuje nasze obecne położenie oraz umożliwia szybkie przemieszczenie w inne rejony miasta. Jak na prawdziwych turystów przystało chcielibyśmy zrobić tu i ówdzie zdjęcia. Nie ma problemu. Dostępna, podobnie jak mapa, w głównym menu pod obrazem ikona aparatu fotograficznego daje nam taką możliwość. Bez ustawiania, bez opłat możemy „cykać", ile dusza zapragnie (nawet w Luwrze). Powstałe w ten sposób fotki dają się następnie zapamiętać i wydrukować. Będziemy mieli wtedy namacalne dowody naszego pobytu w Paryżu. Program Virtual Tourism - Paris jest bardzo ciekawym produktem. W naprawdę niezwykle łudząco rzeczywisty sposób przedstawia nam uroki francuskiej stolicy. Oczywiście jest rzeczą nie podlegającą dyskusji, że nic nie zastąpi prawdziwego zwiedzania. Jednakże jest to alternatywa dla tych, którzy nie mają na razie możliwości wyjazdu do Paryża. Oczywiście przyda się też tym, którzy chcieliby sobie powspominać wspaniałe chwile spędzone w tym mieście. Jest to naprawdę świetne źródło wiedzy o mieście oraz przedsmak tego, co przyniesie z sobą rzeczywistość wirtualna (wirtualny przewodnik!). Pomyślcie, jaką frajdą byłoby chodzenie po ulicach miasta, które doskonale poznało się już z ekranu komputera.

Będąc tu po raz pierwszy, doskonale orientowalibyście się w jego topografii oraz znali wszystkie ciekawe miejsca, które warto zwiedzić. A że warto, mogę Was o tym zapewnić...

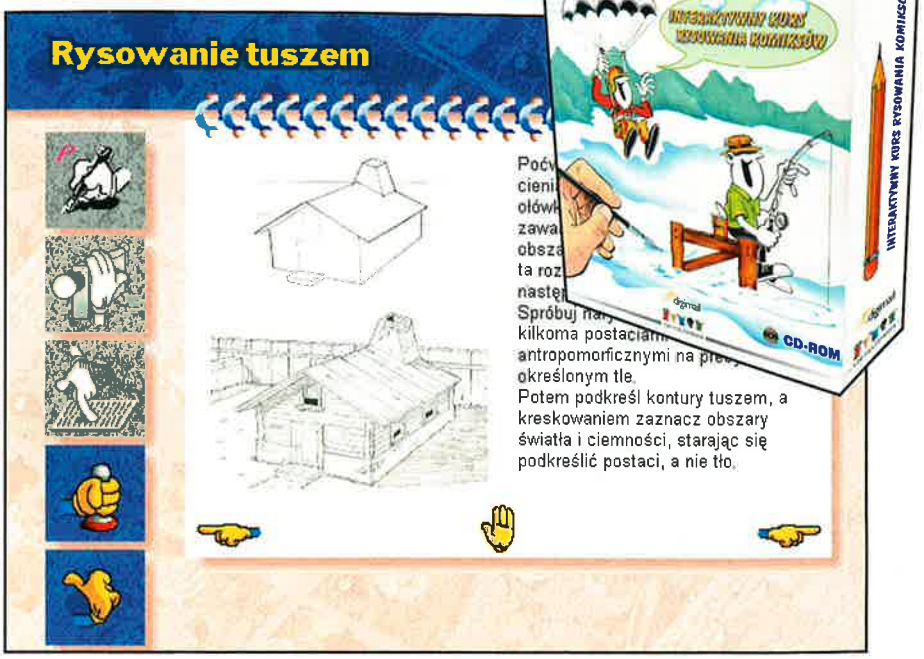
Piotr Krzysztofik



Producent:
3eme Vague
Dystrybutor:
Ars Polona
tel. (022) 8261201
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows
Cena:

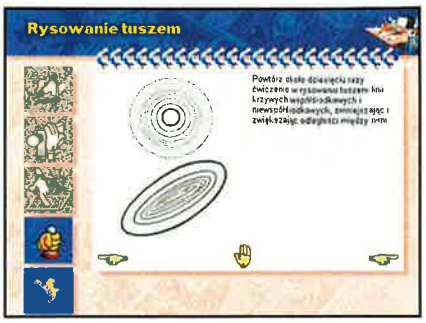
Sztuka komiksu

Czeka Was wyjątkowa podróż. Czy chcielibyście odkryć sekrety bajkowego świata komiksów!? Jeżeli tak, to zapraszam na fantastyczną wyprawę, gdzie na kolorowej planecie poznacie tajniki rysowania komiksowych historyjek!

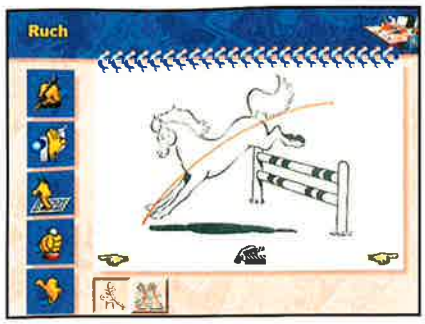


Comic's Planet jest programem multimedialnym a zarazem nauczycielem oraz narzędziem do własnoręcznego tworzenia ciekawych komiksowych projektów. Został on oparty na materiałach Comic Cartoon Course, a jego najważniejszą zaletą jest w stu procentach polska wersja językowa. Zasadniczo jego odbiorcą są dzieci, jednak bogata biblioteka programowa pozwala na pracę z programem także starszym (na pewno czegoś się nauczą). Nawet osobnik pozbawiony zupełnie zdolności plastycznych i piszący jak kura pazurem (to o mnie) może wykonać całkiem interesujący projekt. Warunkiem jest jedynie zapoznanie się z materiałem programowym i sumienne przerobienie zaleconych ćwiczeń. Oczywiście nie ma co liczyć, że po godzinnej pracy z Comics Planet będziemy rysować jak graficy z koncernu Disneya. Jednak bardzo interesujące porady oraz szczegółowy instruktaż w materiale jedenastu lekcji to spory łyk wiedzy, która na pewno ułatwi pierwsze kroki zainteresowanym tematem.

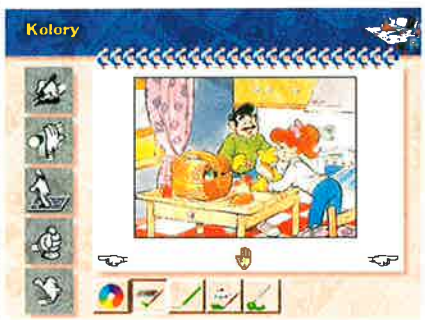
Program bardzo dopracowano zarówno jeśli chodzi o przyjazność i prostotę obsługi, jak i oprawę graficzną. Po uruchomieniu Comics Planet ujrzymy zestaw głównych funkcji podzielonych tematycznie. Przede wszystkim należy zaznajomić się z jedenastoma zestawami lekcji, które wprowadzą dzieci w świat komiksu. Tematy obejmują zagadnienia, dzięki którym dowiemy się czym najlepiej rysować. Zaraz potem uzyskamy podstawową wiedzę o formach i bryłach oraz o prawach perspektywy przy tworzeniu postaci i ich ruchu. Będziemy wiedzieli jak zaznaczyć i uwypuklić cechy fizyczne wykreowanego bohatera albo jak najlepiej rysować tuszem. Nie zabraknie informacji o technice kolorowania i mnóstwa przykładów o animacjach. Musimy również wiedzieć jak używać języka w komiksie, a przede wszystkim jak samemu wymyślić temat i napisać scenariusz. Wymieniłem właśnie wszystkie tematy lekcji. Zanim jednak ugrzęźniemy po uszy w temacie, warto na moment wrócić do głównego katalogu i przejść do opcji. Po kliknięciu na



śmiesznego ludka w samochodzie uaktywni się opcja, która ograniczy swobodny dostęp do materiału. Zapytacie zapewne po co utrudniać sobie życie? Dzięki tej funkcji dziecko będzie mogło liczyć na pomoc przewodnika, jak również na szczegółową informację o omawianym zagadnieniu. Rolę przewodnika spełnia jedna z kilkunastu przezabawnych animek, np. piękna czarodziejka Amanda, surowy wódz Ciężka Stopa, jeden z siedmiu krasnali Królewny Śnieżki i inni. Aby dostać za przewodnika swego ulubieńca, dziecko będzie musiało trochę się wysilić i złożyć go z wszystkich "elementów" różnych postaci. Nauka z pomocą przewodnika ma jeszcze jeden cel. Edukacja odbywa się wówczas zgodnie z założonym planem lekcyjnym i nie można przeskoczyć poszczególnych etapów zanim nie zaliczy się danej serii ćwiczeń. Po wprowadzeniu w temat lekcji i obejrzeniu interaktywnej prezentacji dziecko może wykonać za pomocą myszki kilka prostych ćwiczeń - część z nich bezpośrednio na monitorze. Jednak najwięcej pracy zajmie realizowanie ćwiczeń na kartce. Są to całe bloki zadań, od zupełnie prostych do bardzo



pracochłonnych, ale i najbardziej istotnych. Ćwiczenia z rysunku za pomocą myszy więcej bawią niż uczą (mają za zadanie zainteresować dziecko). Może to być na przykład kolorowa plansza w disneyowskim klimacie przedstawiająca kuchnię. Zadanie dziecka będzie polegało na odpowiednim dobraniu kolorów do kuchennych sprzętów. Roztargniony grafik pomalował lodówkę na czarno, a drzwiczki od ozdobnej drewnianej szafki są niebieskie. Z palety kolorów należy dobrać odpowiedni odcień do przedmiotów (jest to jedno z ćwiczeń działu - Kolor). Bardziej pracochłonne zadania należy wykonać ołówkiem lub piórkiem (tusz). Uczymy się na przykład przerysowywać postacie z komiksów, zachowując odpowiednie proporcje. W innej lekcji nauka polega na ćwiczeniu szybkiego rysowania postaci (dwie, trzy minuty). Jeszcze inna uczy uchwytywania stanów emocjonalnych wykreowanego bohatera. Panel, gdzie uzyskamy niezbędną wiedzę, zaopatrzono w kilka przycisków. Za pomocą pierwszego (ręka dzierżąca pióro) dokonujemy wyboru sposobu prowadzenia ćwiczeń - interaktywne, praktyczne (za pomocą myszy czy na kartce). Dłoń zaopatrzona w wielką kamerę, która patrzy na nas szklanym okiem, jest oczywiście symbolem krótkiego filmu, który możemy obejrzeć. W pakiecie zawarto ponad dwadzieścia minut filmów instruktażowych w formatach avi i mpg, które, trzeba przyznać, są wykonane bardzo profesjonalnie. Przycisk z palcem utkwionym na gęsto zapisanej kartce to drzwi do dokładnej definicji danego zagadnienia. W formie encyklopedycznej notki zawarto opis tematu. Dwie pozostałe ikony umożliwią drukowanie (ręka z pieczęcią) oraz powrót do głównego katalogu.



Dla ułatwienia wyszukiwania interesujących zagadnień w programie umieszczono swoistą przeglądarkę. Za pomocą indeksu alfabetycznego znajdziemy konkretny temat. Oczywiście wyszukiwania dokonujemy w typowej dla programu, bajkowej scenerii, co z tej banalnej czynności robi niemalże zabawę (temat szukamy po przesunięciu bransoletki na baaaardzo długim ramieniu!).

Prawdziwym rodzynkiem dla dzieci będzie obejrzenie ciekawej komiksowej bajki. Bohaterem przygód jest Robokio, dzieło podstarzałego matematyka i naukowca Geppo. Robokio to kolejna wersja Pinokia w nieco uwspółcześnionej wersji. Oglądaniu tych interesujących rysunków towarzyszy rozwiązywanie

zagadek. Dziecko musi dokładnie oglądać bajkę i trochę pomyśleć, inaczej na pewno nie rozwiąże quizów. Muszę przyznać, że sam kilkakrotnie biedziłem się nad dziecinnie prostymi zagadkami. Widać jestem już za stary. Warto w tym miejscu dodać, że oprócz perfekcyjnych rysunków zabawie towarzyszy ciekawy podkład dźwiękowy oraz cała masa zabawnych odgłosów.

Nie należy spodziewać się, że pakiet uczyni z kogokolwiek młodego Michała Anioła, jednak jest na pewno swoistym kompendium czy raczej bardzo obszernym wprowadzeniem w tematykę komiksu. Co prawda dla starszych może być co najwyżej skromną biblioteką pomysłów do ćwiczeń, jednak dla młodszych Comics Planet jest z pewnością wartościową pozycją. Osobiście na pewno zdecydowałbym się na zakup pakietu, niezależnie od zdolności manualnych swojego dziecka. Program jest po prostu fascynującą przygodą z rysowaniem, w której każda pociecha z przyjemnością by się zatraciła.

ANDRZEJ SITEK

Producent:
Young Digital Poland
Dystrybutor:
Young Digital Poland
tel. (058) 526685
Minimalna konfiguracja:
386, 4 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena:

Dawno, dawno temu na kartach pewnej książki żyła sobie księżniczka o imieniu Lulu. Jej rodzice, Król i Królowa, byli piękni, młodzi i szlachetni- jak to zwykle w bajkach bywa. Wszyscy mieszkali we wspaniałym zamku za siódmą górą i siódmą rzeką. (...) Nasza księżniczka była bardzo bogata i rozpieszczona. Miała prawie wszystko, o czym mogła marzyć. Ale...

Czarująca baśń

Tak zaczyna się piękna, niezwykle subtelna i klimatyczna baśń dla dzieci Lulu i jej książka. Przygody małej Lulu, są polskim wydaniem na krążku Cd francuskiego bestselleru Le Livre de Lulu przetłumaczonego do tej pory na dziewięć języków. Warto w tym miejscu dodać, że następną, będącą już w produkcji, jest baśń Królowa śniegu Hansa Chrystiana Andersena w adaptacji Romaina Victor-Pujebeta (twórcy adaptacji Lulu). Dla niektórych być może ważny będzie fakt, że w Japonii do października 1996 sprzedano już ponad sześćdziesiąt tysięcy egzemplarzy z historią Lulu. W czym tkwi wyjątkowość bajki? Odpowiedz jest prosta, kiedy nieopatrznie przekazałem bardzo ładny, opakowany w książkową obwolutę kompakcik dwunastoletniej siostrze mogłem być tylko niemym świadkiem znanego mi z kart książek zjawiska zwanego zauroczeniem.
O naiwności! Jak mogłem liczyć, że kilkunastoletnia dziewczynka dokona obiektywnego testu "produktu"!
W wypadku dzieci obiektywizm, to nic nie znaczące słowo używane przez ważnych dorosłych. Dla dzieci liczy się tylko, czy coś jest ładne, działa na ich wyobraźnie, a przede wszystkim nie nudzi. W zasadzie o tej bajce powinno pisać właśnie dziecko, bo to one jest odbiorcą a nie jakiś wykuty na doomo-quake'ach maniak. No, ale cóż postaram się stanąć na wysokości zadania i biorąc pod uwagę opinie kilku zaprzyjaźnionych osób, które niosą na plecach dopiero pierwszy krzyżyk, być na tyle dziecinnym, aby nie przerobić pięknej baśni na sałatkę z jelit Duke Nuke!.

A robot, zabłąkany wśród rozdziałów, bezskutecznie usiłował odnaleźć Lulu.

Deptał metalowymi stopami po akapitach i ilustracjach, siejąc straszliwy zamęt. O mało przy tym nie podarł paru bohaterów książki. Dryfował pośród słów, stron i rozdziałów, nawołując Lulu w nadziei, że usłyszy jej głos.

Był zbyt daleko od swojego pojazdu i nie mógł skontaktować się z Megalo Polo. Zaczął po... nie wątpić, czy bez swej przewo... niczki zdoła wypełnić powierzoną mu misję.

Pozostało mu tylko jedno: z powrotem wśliznąć się do opowieści.

Pomysł przeniesienia bajki na ekran monitora nie jest zupełnie nowy, jednak dopiero teraz wynik nie przypomina przygód Bolka i Lolka na czarno-białym telewizorze bez fonii. Jakież było moje zdziwienie, gdy zobaczyłem w swoim niewielkim pokoju dokładnie upakowane po sufit dzieci pracowicie odsłuchujące, oglądające wspomnianą baśń. Przez następny tydzień zastanawiałem się nad "siłą przekazu" opowieści pracowicie czyszcząc monitor, mysz i klawiaturę z karmelu, tłustych zacieków i niewinnie wciśniętych we wszystkie wolne sloty papierków po cukierkach. Mając teraz pokaźny pakiet informacji i pełen doświadczeń mogę autorytatywnie stwierdzić, że mimo iż ktoś dawno nadepną mi na mózg, towar jest naprawdę gorący i większość melodramatów, harlekinów (w zasadzie arlekinów) i misiów koralgolów wysiada na starcie!

No dobrze, my ty gadu gadu, a literki lecą. Żeby nikt nie musiał na mnie czegoś wieszać przybliżę nieco fabułę oraz dorzucę garść faktów. Lulu i jej książeczka to nowoczesna opowieść interaktywna, którą można czytać, słuchać, oglądać ukryte animacje, jednym słowem - odkrywać na wiele różnych sposobów.

W baśni dokonano wyjątkowego połączenia poczciwej bajki w stylu księżniczki na ziarnku grochu z nowoczesną opowieścią o przygodach robota. Specjalnego smaku dodaje baśni niesamowita zdolność oddziaływania tego produktu na delikatną sferę uczuć dziecka (można autentycznie się wzruszyć).

Wreszcie nadszedł czas startu. Drżąc z p... niecenia, Lulu wślizgnęła... latającego spodka i za... obok Mnemo. „Podró... to niesamowite przeży... mknęło jej przez głow... obserwowała tablicę rozdzie... jarzące się ekrany i dźwignie obsługiwane przez robota.
– Uwaga! Gotowi do startu? – zabrzmiał głos Mnemo, ledwo słyszalny w ogłuszającym ryku silników pracujących pełną mocą.

Mimo, że uważam się za twardziela, który harlekinami rozpala w piecu, rozślimaczyłem się i bardzo silnie pocierałem oko, do którego akurat coś wpadło, gdy ujrzałem scenę odnalezienia Mnemo. Dodatkową sztuczką, która wykorzystano w scenariuszu i która świetnie sprawdziła się w programie jest pomysł wielostopniowej podróży bohaterów przez kartki książki do różnych rozdziałów. Niezwykłe wrażenie wywołała na mnie pewna scena. Kiedy czytałem sobie książkę, bohater właśnie śledzonych zdarzeń wyłazi ze szpalt i skacze na sąsiednią stronę, prosto w ilustrację wyobrażającą oazę na pustyni! Mimo, że grozi mu to wielkim niebezpieczeństwem poświęca się dla spotkanej w książce papierowej dziewczynki... Aby przejaśnić ten trochę zagmatwany przykład zmuszony jestem przybliżyć nieco historię. Pewnego dnia latający talerz pilotowany przez robota rozbija się na kartach książki. Mnemo, bo tak nazywa się robot, odkrywa przed Lulu misję, z którą przybył: poszukuje odrobiny "ciepła", ponieważ w jego królestwie spotkać można tylko zimne, maszyny. Przygoda zaczyna się w chwili, gdy dziewczynce udaje się przekonać Mnemo, by zabrał ją ze sobą w podróż...

Po uruchomieniu bajki zobaczymy swoisty spis treści. Na ciekawych, tajemniczych stronicach rozpoczyna się

baśń. Stylizowany, barwny tekst bajki urozmaicają ilustracje, które zazwyczaj po kliknięciu "ożyją" i rozbawią nas śmieszną animacją. Karty księgi odwracamy za pomocą kursora wyobrażającego rękę. Jeżeli ktoś będzie chciał może bardzo szybko przejść do spisu treści klikając na ikonkę u dołu książki. Zabawa jest przeznaczona dla dzieci w wieku 5-12 lat, jeżeli mają jeszcze kłopoty z czytaniem mogą posłuchać opowieści w wykonaniu profesjonalnego lektora. W opracowaniu ścieżki dźwiękowej polskiej wersji udział brali najlepsi polscy aktorzy, m.in. Jerzy Bińczycki i Mirosław Baka. CD ROM zawiera około 30 minut animacji i filmów, oraz ponad godzinę nagrań audio. Jeżeli chcemy posłuchać podkładu muzycznego w trakcie czytania, wystarczy kliknąć na ikonę akordeonu znajdującą się ponad "książką". W tej samej chwili usłyszymy bardzo cichą, stonowaną muzykę doskonale oddającą tajemniczy klimat baśni. Struktura bajki jest liniowa, jednak należy pamiętać, że w każdej chwili możemy się spodziewać, iż po kliknięciu na czytany właśnie tekst przeniesiemy się nagle w opisywany świat. Animacje są naprawdę profesjonalne i miałem odczucie jakbym po prosty oglądał dobrze zrealizowaną bajkę w telewizji plus ten nieokreślony klimat, którego nie spotkałem nigdzie indziej. Niekiedy dziecko będzie mogło pomóc swoim bohaterom. Zdarzy się, że zmartwiona Lulu nie będzie mogła złożyć zdekompletowanego Mnemo. Innym razem robot potrzebuje pomocy, aby wydostać się z kosmicznego spodka. Dzieci czeka po prosty fascynująca przygoda, którą nie da się po prostu włączyć, odsłuchać i wyłączyć. Jest to klimat, jaki towarzyszył pierwszej części Niekończącej się opowieści. Ta piękna, tajemnicza i ciekawie skonstruowana historia o przyjaźni robota i książkowej

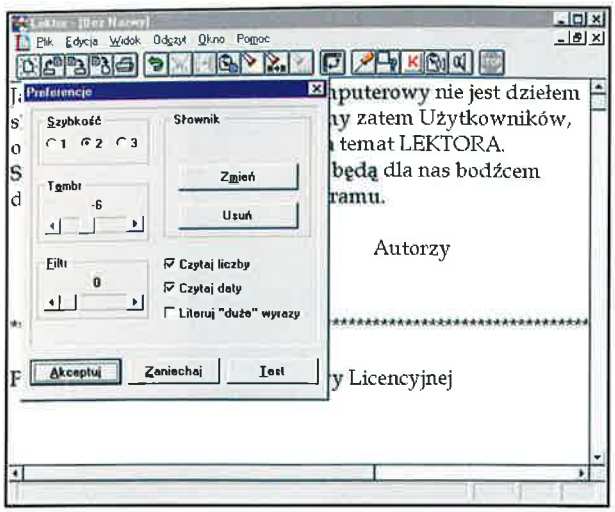
dziewczynki, o poszukiwaniu dobra i ciepła jakie drzemie w każdym człowieku jest świetna alternatywą dla dzieci, które zalewa potok brutalności serwowanej przez większość programów. Że jest to produkt wyjątkowy dowodzi również olbrzymia ilość nagród jakie przyznano tej elektronicznej książce. Nie ma sensu ich tu przytaczać, jeżeli dziecka nie można odpędzić od komputera, który powoli staje się tak standardowym wyposażeniem jak telewizor, niech przynajmniej zanurzy się w dobrej fantazji, której tak nam brakuje na codzień...

ANDRZEJ SITEK

Producent:
Mediascape
Dystrybutor:
AIKO
tel. (058) 462821
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 99,00 zł

Ala ma lektora



U góry:
Lektor to nie tylko prosty edytor tekstu, ale także syntezator mowy.

Syntezatory mowy ludzkiej możemy podzielić na trzy zasadnicze kategorie. Do pierwszej zaliczamy syntezatory formantowe, symulujące ludzki aparat mowy. Dają one najlepszy efekt, ale są drogie i wykonywane raczej jako przystawki sprzętowe. Do drugiej kategorii zaliczamy syntezatory fonemowe, które tworzą ludzką mowę posługując się zainstalowanymi wzorcami poszczególnych głosek. Brzmią odczuwalnie gorzej, ale są też odczuwalnie tańsze. Trzecią kategorię stanowią syntezatory allofonowe, składające poszczególne wyrazy z gotowych, wypreparowanych z nagranego głosu lektora, głosek.

Polski syntezator mowy LEKTOR firmy DRIVE, zalicza się do drugiej kategorii. Mówiąc dokładniej, nie jest to tylko syntezator mowy. Lektor to prosty edytor tekstu wspomagany syntetyzerem mowy ludzkiej. Umożliwia on (podczas syntezowania mowy) dobór tembru i wysokości głosu (od basu po tenorino), regulację barwy dźwięku (filtr wysokich tonów), sterowanie szybkością mowy (duża, średnia, mała), odczyt typowo polskich dźwięków (ę,ć,ś, itp.), zapisanych w różnych standardach kodów, literowanie wyrazów, tworzenie własnych słowników. Od nas też zależy czy odczytany zostanie cały zbiór, linia czy pojedyncze słowo. Program potrafi też odczytywać daty. Opcja, dzięki której program głosem sygnalizuje nam wciśnięcie każdego klawisza, (tzn. wygłasza odpowiedni fonem), może być bardzo przydatna dla ludzi, którzy uczą się pisać na komputerze bez patrzenia na klawiaturę, a nie mają ochoty męczyć oczu wpatrywaniem się w ekran edytora tekstu.

Lektor, jako edytor tekstu, nie odbiega poziomem od choćby WordPada, momentami nawet oferując większe możliwości (np. przechowywanie kilku jednocześnie otwartych dokumentów).. Jego obsługa jest nietrudna, oparta na systemie czytelnych ikon i rozwijanych menu, a opcja podpowiedzi (nie mówiąc już o polskim helpie), w której program głosem wyjaśnia funkcję każdej ikony, powinna sprawić, że nawet małe dziecko czy bardzo początkujący posiadacz komputera nie powinien mieć problemów z pracą na tej aplikacji.

Nie można jednak ukrywać, że jakość generowanej mowy, nawet na karcie Soundblaster, pozostawia wiele do życzenia. Generowane słowa brzmią dość nienaturalnie, z nieco dziwnym momentami akcentem. Jak na lektora to program ma fatalną dykcję! Z drugiej strony nie jest to wina akurat tego programu - po prostu syntezatory fonemowe brzmią jak brzmią i nie można oczekiwać cudów (choć pamiętać należy, że SynTalk radził sobie z podobnymi zadaniami o niebo lepiej!). Szkoda, że autorzy nieco bardziej nie urozmaicili programu, wprowadzając np. kilka wcześniej zdefiniowanych głosów męskich i kobiecych (co spotkałem np. w softwarowym syntezatorze mowy dołączanym do karty Awe32). Może w następnej wersji? Program Lektor 2.0 zajmuje tylko jedną dyskietkę HD, co powinno ucieszyć tych czytelników CDA, którzy jeszcze nie dorobili się CD-Romów, a jego wymagania dźwiękowe są po prostu śmieszne. Nie jest to program dla profesjonalistów czy nawet półprofesjonalistów, ale do domowych zastosowań. I jako taki jest doskonały.

Jerzy Poprawa

Producent:
Drive
Dystrybutor:
Drive
tel. (058) 511891
Minimalna konfiguracja:
286, 4 MB RAM, DOS/Windows, VGA
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32, Covox

Cena: 79,30 zł

KOMUNIKAT

W okresie marzec-kwiecień 1997 wydana będzie

MULTIMEDIALNA ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA NA CD-ROM

Publikacja oparta jest na wydawanej i rozpowszechnionej już 20-to tomowej Popularnej Encyklopedii Powszechnej, wzbogacona o najnowsze informacje, filmy dokumentalne i edukacyjne, muzykę, animacje komputerowe i ok. 5000 kolorowych zdjęć.

ENCYKLOPEDIA MULTIMEDIALNA

Publikację prześlemy pocztą
CENA: 244 PLN (z VAT)
+ koszty przesyłki.
Płatne przy odbiorze.
Wytnij kupon, naklej na kartę pocztową i wyślij na adres:
FIRMA WIELOBRANŻOWA "NIEMCZYK"
ul. Polna 24, 34-400
Nowy Targ, tel. 0-187 696-38

ZAMAWIAM MULTIMEDIALNĄ ENCYKLOPEDIĘ POWSZECHNĄ NA CD-ROM

Imię i Nazwisko .....
(firma)

adres i telefon .....
(Tę część wypełniają firmy, które chcą otrzymać F-rę VAT)

Oświadczamy, że nasza firma jest uprawniona do otrzymywania faktur VAT.
Nasz NIP .....
Upoważniamy Waszą firmę do wystawienia faktur VAT bez naszego podpisu.

.....
(podpis zamawiającego)

"WALDI" Hurtownia programów

51-151 WROCŁAW
ul. J. Klaczki 4/1
tel. (0-71) 325 24 58
(0-90) 34 25 50
(0-71) 44 36 02 w. 35
(0-71) 72 39 66
(0-71) 44 62 11 w. 308

Sprzedaż wysyłkowa
Termin wysyłki 24 godzin

Koszty wysyłki 5 zł

Pełna oferta (w tym na Amigę i Sony PSX)
po przesłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR FIRM : IPS, LICOMP,CD-PROJECT,MIRAGE I INNYCH

PRZY ZAKUPIE 2 PROGRAMÓW RABAT 5% **PRZY ZAKUPIE 3 PROGRAMÓW RABAT 10%**

Polecamy zkupy w nowym sklepie we Wrocławiu przy ul. Św. Mikołaja 56/57 (obok księgarni Elektronika, naprzeciw Zubera). Tel. 723966 oraz stoisko w DH Podwale na Ipę tel. 446211 w. 308 lub na stoisku w SDH Feniks na IVpę tel. 443602 w. 35

PC CD-ROM	CENA
3D Skulls Of The Toltecs	tel.
A.D. 2044	122
AD & D Blood & Magic	138
Air power	61
Alien odyssey	118
Alien Trilogy	148
Archimedean Dynasty	155
Ardennes	110
Armored Fist 2	tel.
Atlas swiata wyd. 3	88
Avalon Classic	68
Azraels Tear	146
Battle Isle 3	88
Battle Cruiser 3000	tel.
Blam Machinehead	146
Broken Sword	155
Bud Tucker	tel.
Burn Cycle	56
Catz	tel.
Chaos Control	61
Chessmaster 5000	tel.
Chronicles of the sword	87
Clandestiny	140
Command & Conquer Red Alert	156
Command&Conquer Covert oper.	49
Conqueror	92
Creatures	tel.
Crusader No Reget	134
Darkening - Privater 2	160
Defcon 5	61
Destiny	146
Destruction Derby 2	145
Deus	135
Diablo	155
Discoword 2	155
Dogz	69
Down Of The Dumps	146
Dragon Lord 2	146
Duke Nukem - Nuke It	95
Dungeon Master 2	61
Earthsiege 2	134
Edukacyjna kolekcja	37
Encyklopedia Broni	66
Encyklopedia kosmosu	99
Encyklopedia Malarstwa	69
	88
Encyklopedis Multimedialna PWN	240
Entomorph	61
Eraser Turanbout	155
Euro Fighter 2000 Super	
Euro Plus + Proffesilonal Pack	399
Evolution - scenariusze do Civiliz.2	90
F-22 Lighting	146
FIFA Soccer 97	146
Fire Wind	67
Fly & Drive	49
Gene Machine	134
Gene Wars	146
Gettysburg	110
Grand Prix 2	134
Harvester	155
Hind	146
Historia Świata v.2	88
Inca collection	39
International tenis	61
Jak to dziala ?	169
Katalog Plyt CD-ROM	36
Koshan konspiracy	37
Krazy Ivan	138
Lands Of Lore 2	tel.
Lew Leon - polska gra !	99
Lingua Land	149
Lingua Land Wielojęz.	220
Lion	99
Lords of Realm 2	tel.
M.A.X.	155
Machiavelli	39
Megarace	25

PC CD-ROM	CENA
Megarace 2	134
Mephisto Genius 2- Szachy	146
Metal Rage	129
Millenia	39
Moje Pierwsze ABC	89
Multibee kurs angielskiego	127
Multimedialny slownik pol.-ang.	138
Muppet Tresure Island 2	164
NBA 97	146
Network a4	61
NHL Hockey 97	146
Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata	120
Orion Burger	146
Oscar	67
Pandora Directive	155
Phantasmagoria 2	170
Pinball Construction	91
Polanie CD	tel.
Polskie Fonty z licencją	69
Power house	49
Premier manager 3	39
Profesor Henry	67
Proste drogi	85
Quake	145
Quantum Gate 2 - vortex	40
Race Mania	64
Rally Championship	134
Rama	tel.
Raven Project	61
Rayman	89
Ripper	146
Safecracken	tel.
Scorched Planet	134
Screamer 2	146
Sekrety Króla	84
Settlers 2	138
Shattered Steel	138
Silent Thunder	134
Sim-Ant	35
Slownik PWN Języka Polskiego	139
Smocze Historie	
Smurfy	119
Soccer Stars ' 96	85
Star Control 3	tel.
Syndicate Wars	134
Syracuse Lang. With Voice	99
Tatcom	70
Teenagent	66
Tekwar	61
Theme Hospital	tel.
Time Commando	134
Time gate Knight Chase	61
Time Paradoi	67
Tomb Raider	146
Toonstruck	160
Total Mania	134
Touche PL	tel.
Tunnel B1	146
UEFA Champions Leauge	168
Urban Runner	146
US Navy Fighters 97	tel.
Versailles 1685	tel.
Warcraft 2	145
Warcraft 2 De Luxe	180
Warcraft 2 - levele	79
Wipeout	119
Wladca Wymiarów	tel.
Wooden Ships & Iron Men	146
World Rally Fever	86
Worms	146
Worms Reinformages	65
Worms Unitet	150
XS	tel.
Z	134
Zamek Królewski w Warszawie	160
Ziemia we Wszechświecie	160
Zwierzaki	78

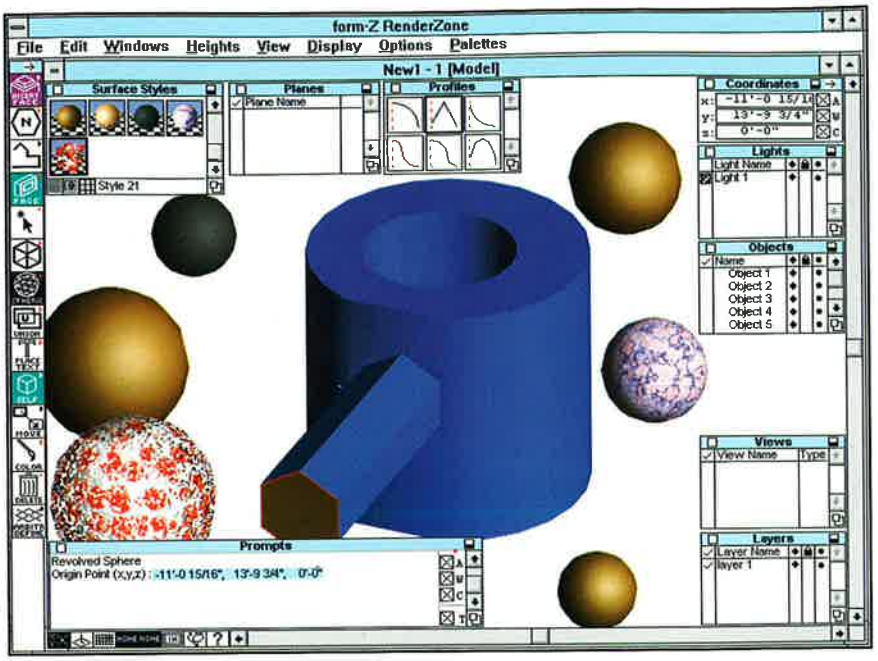
PC	CENA
2 * 2	30
ABC ARYTMETYKI	22
ABC CHEMII	33
ADDICTION	11
AKORD	43
Alien breed tower ass.	59
ARCADE POOL	32
ARNIE 2	29
ATLAS ŚWIATA 2.0	31
AUTO KATALOG	6
BASTION	44
BATTLE ISLE 1	29
BATTLE STORM	21
BODY SLAM WRESTLING	29
BORUTA	6
BRIDGE CHALLENGER	74
BRZDAC	33
BULLY S SPORTING	6
BURNTIME	40
BUZZ ALDRINS RACE	24
CADEVER	25
CANNON FODDER	49
CJ ELEPHANT	6
CJ IN THE USA	6
CLASSIC COLLECTION	24
CRAZY CARS 2	20
CRYSTALS OF ARBOREA	11
DALEK ATTACK	11
DAWN PATROL	47
DEMON BLUE	15
DJ PUFF	6
DREAM WEB	36
EDUKACJA ZESTAW	60
EKSPERYMENT DELFIN	49
EPIC	30
F-29 RETALIATOR	39
FIRST SAMURAI	29
FOOTBALL GLORY	53
FRANCUSKI DLA DZIECI	35
FRANKO	39
FUTURE WARS	25
GAMES THE ESPANA	26
GEOGRAFIA	23
GEOMETRIA	15
HANNIBAL	39
HAROLDS MISION	35
HARPY	6
HISTORIA	23
HOYLE BOOK OF GAMES	25
HYPER SŁOWNIK	49
INTERNATIONAL SOCCER	29
JĘZYK ANGIELSKI	23
JĘZYK NIEMIECKI	23
KA-50 HOKUM	49
KAJKO I KOKOSZ	49
KINGS TABLE	11
KOREPETYTOR FIZ.	20
KOREPETYTOR GR.	20
KOSMOS	22
KURS PRAWA JAZDY	43
KWIK SNAX	11
LAMBORGHINI	41

PC	CENA
LAZARUS	35
LIGA POLSKA MANAGER	39
LINKS - BRYDŻ	25
LITERAT	55
LITERKI CYFERKI 3.0	27
MACHINES	17
MANAGER PIŁKARSKI	29
MANHUNTER 2	25
MAPA EUROPY	25
MAPA NIEMIEC	25
MAPA POLSKI	25
MATEMATYKA kl. 3-4	20
MATEMATYKA kl. 7-8 Marex	27
MATEMATYKA kl. 7-8 TimSoft	35
MATMA 1-2 ŚREDNIA SZK.	55
MATMA 1-4 ŚREDNIA SZK.	67
MEGA BLAST	15
MEGALOMANIA	29
MISTRZ ARYTMETYKI	20
NIEMIECKI DLA DZIECI	36
NIENAWIDZĘ ORTOGRAFII	20
OPERATION STEALTH	25
ORTOGRAFIA PRO	20
ORTOMANIA	23
OSCAR	30
OVERDRIVE	42
PETERLAND	45
PINBALL ILUSION	59
PITAGORAS	35
POLANIE	44
POLONISTA	35
POP DEUTSCH , ENG, FRAN,	39
PRAWO JAZDY	36
PRAWO KRWI	29
PRIM STUDIO MICKEY&CREW	112
QUEST FOR GLORY 1	20
R-ACTIV	6
RALLY CHAMPIONSHIPS	35
RETURN OF PHANTOM	11
SABRE TEAM	11
SHADOW CASTER	24
SKAUT KWATERMASTER	43
SLATER MAN	29
SOCCER SUPERSTAR +PIŁKA	35
SOŁTYS	43
SPACE QUEST	20
SPEEDWAY MANAGER 96	44
STALOWE NERWY	43
STAR CRUSADER	24
STARBLADE	11
STORM MASTER	11
SUICIDE SPEED	35
SZKOLNY ATLAS POLSKI	100
ŚWIRUS	40
TEENAGENT	49
THEATRE OF WAR	11
TYRIAN	43
UŁAMKI	20
WAS IST DAS	20
WHIZZ	30
WORLD RALLY FEVER	72
YOU AND ME 1 , 2	47

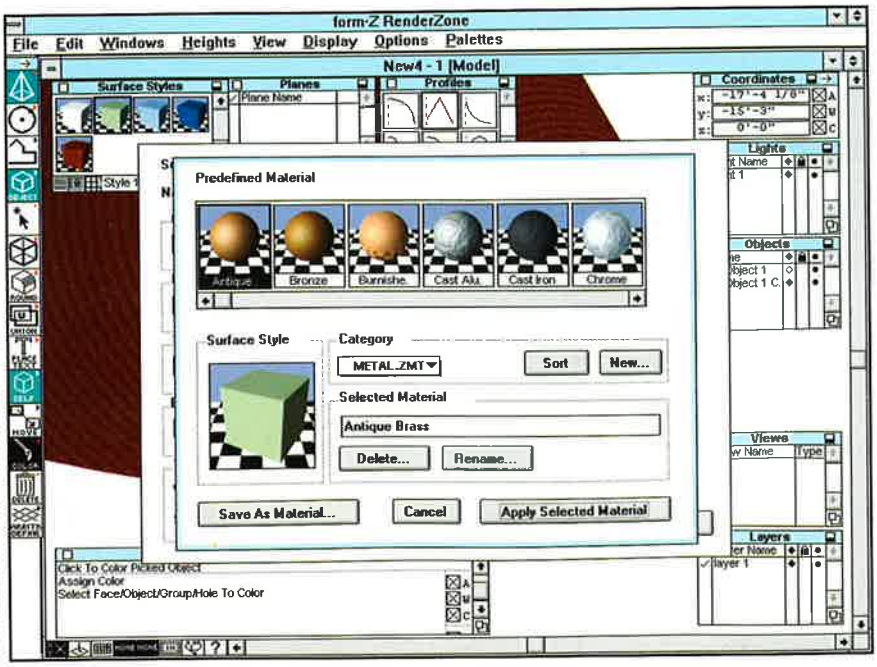
Z impetem wgłąb

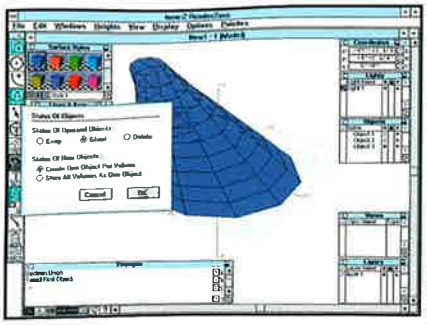
Trójwymiarowa grafika jest dzisiaj jedną z najbardziej zaawansowanych i najbardziej prestiżowych gałęzi informatyki. Jest to wszakże dziedzina stosunkowo młoda. Jej lawinowy rozwój rozpoczął się na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych, kiedy to zauważono, że komputery osobiste mogą znaleźć szerokie zastosowanie w takich sferach działalności ludzkiej, jak: architektura, projektowanie inżynierskie czy rozrywka. Obecnie istnieje na rynku wiele profesjonalnych narzędzi przeznaczonych do tworzenia obrazów 3D, każdy z nich ma swoją specyfikę, wady i zalety (do najbardziej znanych należą 3D Studio, Lightwave, Soft Image). Również firma Gomark dołączyła do elitarnej grupy producentów oprogramowania 3D, prezentując interesujący pakiet ukrywający się pod enigmatyczną nazwą Form.Z.

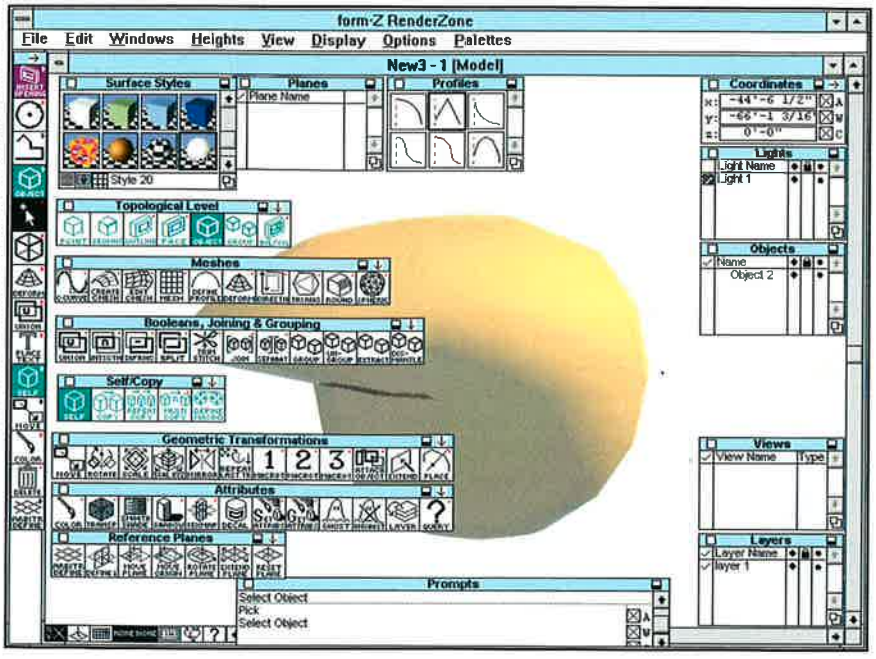
Na platformę PC program został przeniesiony z komputerów Macintosh i daje się to zauważyć na pierwszy rzut oka. Interfejs jest bardzo oszczędny w formie, jednak niezwykle funkcjonalny. Urzytkownicy "makówek" bez trudu rozpoznają charakterystyczne ruchome palety, konfigurowalne okienka i paski narzędziowe. Pod względem wygody obsługi program prezentuje się bardzo dobrze, brak może trochę wykorzystania prawego przycisku myszy, jednak rekompensuje go obecność tak ciekawego



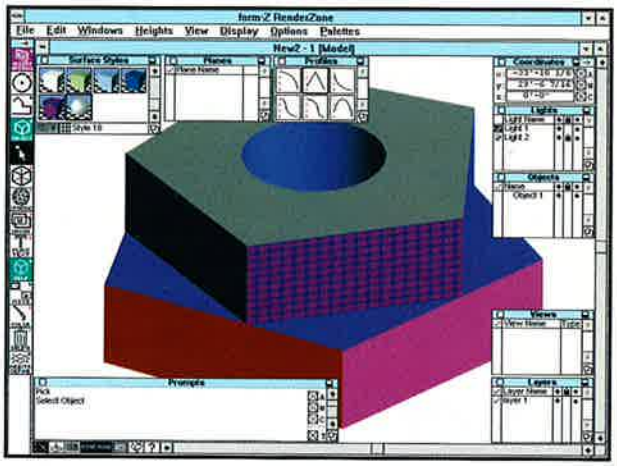
elementu jak pole Prompts, w którym podczas pracy pojawiają się wszystkie komunikaty programu oraz wskazówki dotyczące niezbędnych w danym momencie kroków, jakie musi podjąć użytkownik, aby zamierzona przez niego operacja zakończyła się powodzeniem (na przykład gdy wybierzemy z palety narzędziowej opcję rysowania okręgów, w okienku Prompts ukaże się wskazówka informująca nas, że czynnością jaką powinniśmy w tej chwili wykonać jest wyznaczenie środka przyszłego okręgu). Jak widać dzięki Prompts mamy zawsze do dyspozycji swoistą pomoc, korzystanie z której jest o wiele poręczniejsze niż uruchamianie standardowego helpa. Ze względu na sposób działania należy zakwalifikować Form.Z do grupy solid modelers (programy, w których budujemy obiekty z predefiniowanych brył). Idea działania tego typu narzędzi opiera się na możliwości dokonywania operacji logicznych na grupach obiektów podstawowych - sumowanie, wycinanie, łączenie itp., i konstruowaniu często skomplikowanych scen z dużej liczby niewielkich kul, sześcianów, stożków i innych prostych do wygenerowania brył. Takie podejście jest wprost idealne w architekturze czy projektowaniu inżynierskim, gdzie oddaje naturalną budowę tworzonych przedmiotów.





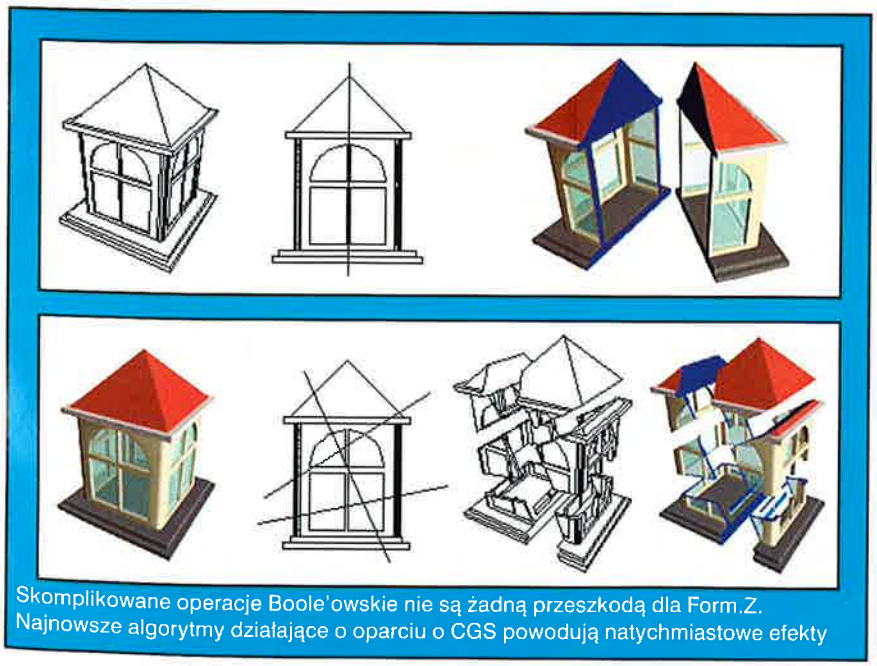


Form.Z nie jest jednak adresowany tylko do wspomnianego kręgu odbiorców. Dzięki umieszczeniu w palecie narzędzi licznego zestawu opcji pozwalających na definiowanie i operowanie na modelach siatkowych (mesh) możliwe jest odwzorowywanie także zupełnie nieregularnych form takich, z jakimi mamy często do czynienia w przyrodzie (teren, rośliny, zwierzęta). Bardzo interesujące efekty możemy uzyskać dzięki funkcjom związanym z rysowaniem linni i powierzchni nieregularnych (metodą Beziera, B-spline, NURB i innymi). Warto zwrócić uwagę na fakt, że program nie robi żadnej różnicy pomiędzy predefiniowanymi bryłami (solid) a kształtami nieregularnymi i pozwala w dowolny sposób łączyć je ze sobą (dla obu grup możliwe są te same operacje). Użytkownik jest wyposażony w imponujący zasób przeróżnych deformacji, które może wykonywać zarówno na całych obiektach (także grupach) jak i na ich fragmentach. Jak przystało na porządny program do grafiki 3D, Form.Z dysponuje sprawnym edytorem tekstur, który pozwala na tworzenie modeli powierzchni o zdefiniowanych przez użytkownika własnościach. Wyboru interesującej nas tekstury dokonujemy za pośrednictwem palety Surface Styles, do której możemy dołączać zdefiniowane przez siebie elementy. W ciekawy sposób rozwiązano także zagadnienie określania sposobu patrzenia na scenę. Użytkownik ma w tej dziedzinie wolną rękę - może niemalże w dowolny sposób zmieniać standardowe rzuty aksiometryczne i izometryczne i tak zmodyfikowane zapisywać na dysku jako własne widoki. Podczas pracy ze sceną możemy w dowolnej chwili przełączać się pomiedzy przedstawieniem znajdujących się na niej obiektów w formie modeli siatkowych (wire frame), modeli siatkowych z ukrytymi niewidocznymi krawędziami, modeli ze ścianami wypełnionymi jednolitym kolorem (z uwzględnieniem cieniowania lub bez) oraz pełnego renderingu. Oczywiście, nie sposób w tak krótkim artykule nawet pobieżnie zaprezentować wszystkich oferowanych przez Form.Z opcji. Ich mnogość sprawia, że gruntowne poznanie wszystkich niuansów i sztuczek zajmie wiele miesięcy nawet wytrawnemu grafikowi. Miłośników multimediów



może zmartwić brak jakichkolwiek funkcji związanych z tworzeniem animacji, ale nie ma przeszkód, by utworzone w programie sceny wyeksportować do innej, specjalnie w tym celu pomyślanej aplikacji. Nie da się ukryć, że należy traktować Form.Z jako narzędzie dla profesjonalistów - decyduje o tym także cena pakietu, osiągająca w Anglii około 1500 funtów. Dlatego zachęcam do wypróbowania programu głównie osoby dysponujące doświadczeniem w dziedzinie tworzenia grafiki 3D i wykorzystujące owo doświadczenie w celach komercyjnych.

JAN JANKOWSKI



Skomplikowane operacje Boole'owskie nie są żadną przeszkodą dla Form.Z. Najnowsze algorytmy działające o oparciu o CGS powodują natychmiastowe efekty

Producent:
Gomark
Dystrybutor:
Gomark
tel. (0044) 1717317930
Minimalna konfiguracja:
386 DX, 16 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 1500,00 GBP

Tajemniczy wzór

Któregoś dnia do małej wioski Bliziutkowa w Bajkowej Krainie Psów przyjechał na rozklekotanym motorze listonosz. Miejscowa społeczność traktowała te codzienne odwiedziny jak codzienny rytuał. Część mieszkańców jak zwykle wyszła z opłotków z nadzieją na rychłe nowiny. Jednak listonosz, znany plotkarz nadal niecierpliwie się rozglądał... W końcu zakrzyknął: Maks!, gdzie jest Maks!?

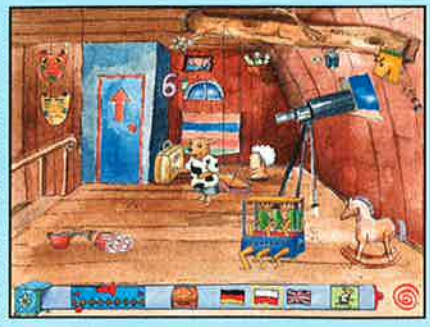
Maks i tajny wzór wujka Ponga to wesoła historyjka dla całkiem małych dzieci. Oczywiście nie chodzi mi o roczne berbecie. Według mojej oceny dla dziecka z trzeciej klasy Maks... nie będzie objawieniem i raczej nie zajmą go "dziecinne zagadki". Po uruchomieniu programu od razu zaznajamiamy się z głównym bohaterem, bardzo miłym i cywilizowanym pieskiem Maksem. Listonosz przywiózł Maksowi list od jego wujka Ponga z Oddaleńska. Wujek ma naprawdę wielki kłopot. Krzywa wieża jego siostry Lizy niebezpiecznie się pochyla. Wujek musi naprawić wieżę, inaczej konstrukcja na pewno runie. Zapomniał jednak biedaczysko bardzo ważnego wzoru, który umożliwi "wyprostowanie" domostwa cioci Lizy. Wysyła więc specjalny kuferek do Bliziutkowa z listem do swego siostrzeńca. Maks musi włożyć wszystkie liczby do kufra, bez nich ani rusz! To jego pierwsze poważne zadanie w psim życiu. Musi udać się do odległego Oddaleńska i przeszukać cały dom wujka w poszukiwaniu elementów wzoru. Należy pamiętać, że wujek Pong to wielki podróżnik, a jego dom wypełniony jest po ostatnią dachówkę najróżniejszymi

przedmiotami z odległych krajów. Jak wśród dziesiątków rupieci, muzealnych eksponatów i różnorodnych fantów odnaleźć liczby? - głowi się Maks. W tym trudnym zadaniu wspomaga go gracz. Znaleźć cyferki nie jest łatwo, mogą ukrywać się dosłownie wszędzie! Bałagan i mnóstwo przedmiotów w domu wuja nie ułatwia zadania. Aby zebrać wszystkie cyfry należy dokładnie przeszukać przedpokój, kuchnię, pokój Ponga, sypialnię, piwnicę, łazienkę i strych. Jeżeli uda się odnaleźć wszystkie elementy wzoru otworzą się przed Maksem drzwi pokoju Wynalazkowego.

Czeka tam na naszego bohatera wyjątkowe zadanie, złożenie rakiety. Rakiety którą odeślemy cały wzór wujkowi.

Już w pierwszej lokacji należy dokładnie "przeklikać" wszystkie zakamarki. Może się bowiem zdarzyć, że z uchylonego właśnie okna oprócz ptaszka wyleci także cyferka ze wzoru. Taka zabawa jest podstawą gry. W zasadzie każda postać, przedmiot, czy część scenerii jest

animowana, a odkrywanie poszczególnych scenek daje dużą frajdę! Możemy między innymi zobaczyć jak krowa kłóci się z gęsią (oczywiście krowa móóóówi: głuuuupia gęś! - ripostę zobaczcie sami!). Proponuję też kliknąć na balkon pierwszego domku w Bliziutkowie po prawej stronie. Usłyszycie coś bardzo wyjątkowego! U dołu ekranu znajduje się sejf, w którym możemy obejrzeć narzędzia niezbędne w trakcie gry. Po pierwsze ujrzycie skalę z małym megafonem. Jak łatwo się domyśleć bedzie to suwak , który umożliwi zmianę głośności (jest bardzo przydatny, ponieważ często zdarza się, że niektóre przedmioty zaczynają głośno grać... o co w tym chodzi, za chwilę). Mały, czarny kuferek, który jest drugą pozycja w menu, to wspomniany futerał na cyferki. Po odnalezieniu jakiejkolwiek Maks bardzo się cieszy, a przy okazji mówi ile liczb brakuje jeszcze do kompletu. W każdej chwili można przekonać się samemu, czy brakuje czterech, czy trzech cyfr (wystarczy kliknąć na ikonkę kuferka). Mały obrazek



z biegnącym Maksem przeniesie nas na planszę, gdzie umieszczono obrazki wszystkich lokacji z gry. Jeżeli taka nasza wola, natychmiast przeniesiemy się do wybranej. Warto dodać, że o każdej planszy usłyszymy kilka słów, które pomogą zorientować się "w terenie". Jest to króciutki tekst wyświetlany na pasku menu. Lektor przeczyta dziecku tekst, a poszczególne słowa zostaną w trakcie czytania zaznaczone innym kolorem.

Jak już wspomniałem każda lokacja urozmaicona została wieloma animacjami. Jeżeli kliknięcie na szafę w pokoju Ponga zobaczycie jak Maks przebiera się w stroje Indianina, kowboja, marynarza, itd. Innym razem będziecie się śmiali, gdy Maks zacznie robić zabawne miny do lustra. Może zdarzyć się, że po kliknieciu na perski dywan ogłuszy Was orientalna muzyka, innym razem będą to dźwięki polki, lub marsza (niektóre z przedmiotów mają takie muzyczne właściwości). Przydaje się wtedy wspomniana regulacja głośności. Oprócz animacji każdemu kliknięciu danego przedmiotu będzie towarzyszyć krótka informacja, lub choćby zabawne powiedzonko wygłaszane przez miły, kobiecy głos. Dziecko nie musi więc zastanawiać się czy ten przedmiot w rogu pokoju to organki, czy kaloryfer!
Niekiedy będzie można pobawić się w inny sposób. Szafka z kieliszkami wujka Ponga zawiera całe mnóstwo skompletowanych z całego świata pucharków, szklanic itd. Maks może zagrać sobie na nich jakąś melodię! Jeżeli nie będzie szło Wam zbyt dobrze, możecie posłuchać gotowych "aranżów", powinny się spodobać!

Grafika w "Maksie..." ma specyficzny charakter, jednak taki niby-dziecinny sposób kreślenia postaci i scenerii jest, zdaje się, bardzo lubiany przez dzieci. Zabawnym rysunkom dodają uroku dopracowane animacje.
Nieskomplikowany, prosty scenariusz jest raczej zaletą programu, dziecko i tak będzie miało masę "pracy" z penetrowaniem kilkunastu lokacji i szukaniem cyferek. Pomysł jest na pewno dobry, a realizacja bez zarzutu. Bez wątpienia można przygody Maksa zaproponować każdemu dziecku. Jeżeli Maks i tajny wzór wujka Ponga przypadnie Wam do gustu, warto już pomyśleć o zakupie drugiej części zatytyłowanej "Maks i Duch Zamku". Jestem przekonany, że będzie to trafny wybór.

Mr. Jedi poleca

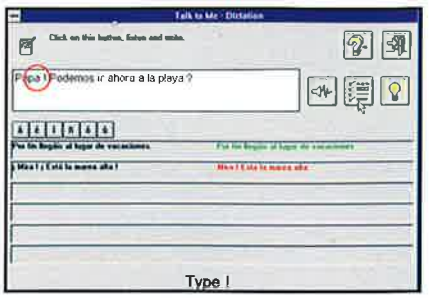
Maks to zabawa, która spodoba się każdemu dziecku. Bardzo mocną stroną programu, są doskonałe dźwięki i prześmieszne motywy muzyczne. Urozmaicone teksty, płynna akcja a przede wszystkim "żywa" postać głównego bohatera zajmie Was na długie tygodnie. Animacje na poziomie i dobra grafika... w sumie świetny produkt!. Dzieciaki będą szaleć za Maksem!

Jurek Sito

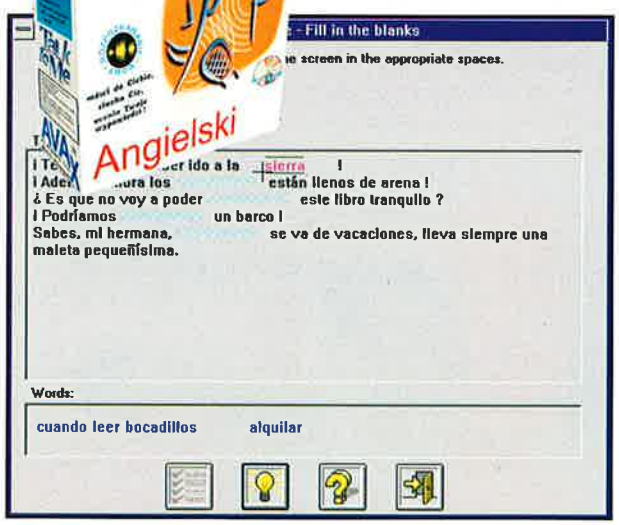
Producent:
Parasol Multimedia
Dystrybutor:
Parasol Multimedia
tel. (091) 228306
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2, MYSZ
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Po prawej w głębi: Jeszcze się cieszy, nie wie, że zaraz będzie wisiał.

W odległej prehistorii, roku pańskiego 1989 francuska firma Auralog, opracowała program, którego zadaniem było rozpoznawanie mowy ludzkiej przez komputer. Aplikacje stworzone zostały z myślą o wykorzystaniu ich w fabrykach. Miały umożliwić robotnikom uruchamianie i kierowanie maszyną bez konieczności zbliżania się do nich. Taka zdalna obsługa wymagała od pracowników dokładnej wymowy komend, inaczej urządzenie nie zrozumiałoby polecenia. Nie dość więc, że nie można było mówić z kanapką w ustach, to na dodatek część robotników z Bangladeszu musiała przestać seplenić. Bez żartów - okazało się, że robotnicy bardzo szybko nauczyli się świetnie wymawiać obce słowa...



Cyceron zazdrości...

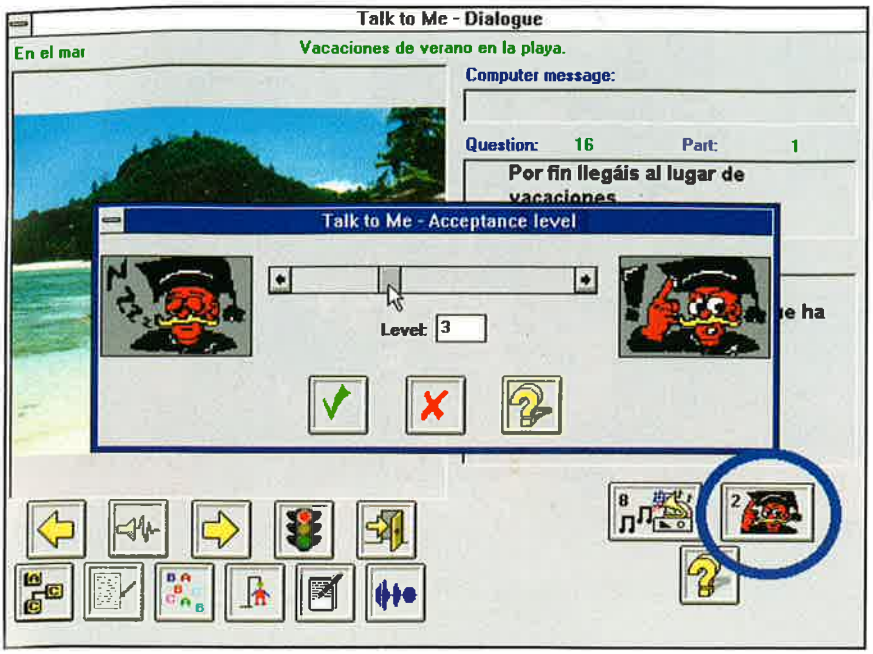


Po prawej w głębi: Jak widać nie musimy uczyć się wyłącznie angielskiego.

Tak narodziło się dziecko francuskich programistów, obecnie utytułowany, ale nad wyraz krzepki starzec "Talk to me". Program jest przeznaczony dla osób, które uczą się języka angielskiego i pragną bezstresowo poprawić swoją wymowę. Praca z programem da nam pewność, że po przyjeździe do angielskojęzycznego kraju każdy tubylec zrozumie wypowiadane przez nas zwroty i nie będzie się zastanawiał kiedy mieliśmy operację krtani. Jak każdy zapewne wie, najdroższe są lektoraty prowadzone przez zagranicznych nauczycieli. Siłą rzeczy mogą nam oni zagwarantować perfekcyjną podstawę do nauki języka. Wyobraźcie sobie teraz moi mili, że takiego zawodowca dostarczono Wam do domu. O każdej porze nocy i dnia jest on gotowy do intensywnej nauki, a co najważniejsze, nigdy się nie nudzi i nie irytuje, i nie żąda podwyżki czesnego... Dzięki najważniejszej funkcji "Talk to me" sami możemy porównać swoją wymowę ze zdaniem modelowym wypowiedzianym przez lektora. Zastąpi nam to tak zwane "native speakers" podczas nauki na średniozaawansowanym i zaawansowanym etapie. Komputer wysłucha wypowiedzi i wystawi... negatywną ocenę, która na pewno zmobilizuje nas do pracy. Oczywiście poziom dokładności powtarzanych za lektorem zwrotów powinien być jak najwyższy. Jednak dopuszczalne są pewne błędy, jeśli zdefiniujemy lektora (!? -żeby tak można było robić to w realnym świecie!), aby był bardziej wyrozumiały. Program został podzielony na dwie części po sześć tematów, rozmowa na każdy temat składa się z około stu zdań. Warto dodać, że program posiada licencję francuskiego Ministerstwa Edukacji i Ministerstwa Pracy, zezwalającą na używanie go w szkołach podstawowych i średnich. Jeżeli ktoś sobie to lekceważy i gwiżdże w nos, zetrze mu uśmieszek z twarzy informacja, że "Talk to me" otrzymał w 1995 międzynarodową nagrodę EMMA (jest to najbardziej prestiżowe wyróżnienie przyznawane za osiągnięcia w dziedzinie multimediów). W zasadzie jest to tylko niewielka część orderów, które mu przyznano. Mamy więc gwarancje, że zetknęliśmy się z naprawdę dobrym produktem.

Zanim nieco bardziej szczegółowo przybliżę funkcje programu, trzy złe wiadomość. Program pracuje wyłącznie pod windows, potrzebuje minimum 16-bitowej karty dźwiękowej oraz bardzo dobrego mikrofonu. Wymagane "fanty" wymusza odpowiedni standard pracy - jest to niezbędne minimum.

Konstrukcja programu jest bardzo przejrzysta i prosta. Posługiwanie się pakietem na pewno nie sprawi żadnego kłopotu. Obszerna instrukcja po polsku rozwieje wszelkie wątpliwości. Co prawda jestem żywym przykładem, że niektórych nie można już niczego nauczyć (w negatywnym znaczeniu), jednak stwierdziłem, że praca z programem to czysta rozkosz, hmmm! - bez przesady, przyjemność. Jeżeli zasiądziecie już z ciężkim sercem do komputera,

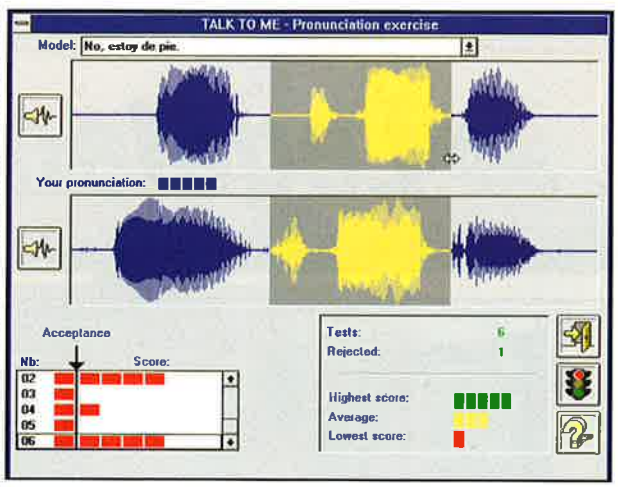


wybierzcie temat lekcji (np. Przyjazd do Londynu lub Wakacje nad morzem) i przede wszystkim zapoznajcie się z dialogami (urozmaiconymi sytuacyjnymi zdjęciami). Jest to swoista symulacja rozmowy, jaka może mieć miejsce w rzeczywistości. Komputer zada pytanie i da znak, iż oczekuje odpowiedzi (nie spodziewajcie się, że uchyli melonik lub pomacha ręką). Po dźwiękowym sygnale, tak jak w automatycznej sekretarce zaczynamy mówić (niektórzy będą mieli łatwiej). Po kilku nieudanych próbach można przejść do opcji ćwiczenia wymowy, nabrać wprawy w wypowiadaniu okrągłych słówek i powrócić do dialogu. Ci którym się uda, zostaną złamani na innym zadaniu.

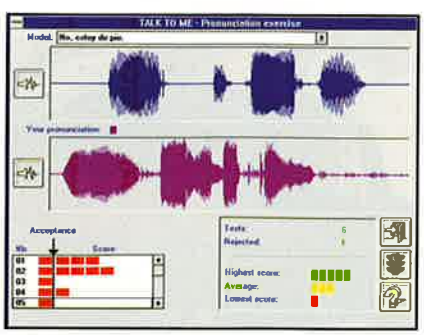
Jeżeli macie landrynki w buzi, to teraz je wyciągnijcie - ćwiczymy wymowę. Z listy stu zdań danej lekcji wybierzemy to szczególnie trudne. Na ekranie pojawi się wykres graficzny modelowego zdania oraz drugi śmieszny bazgrołek, który jest próbą oddania Twojej wypowiedzi. Wykresy mają za zadanie umożliwić zanalizowanie podobieństwa wypowiedzi i skorygowanie własnych błędów. Przed śmiercią usłyszymy jeszcze jaką dostaliśmy ocenę. Oprócz jedynki, na loterii można wygrać inne numery (do siedmiu). Ocena jest oparta na analizie podobieństwa wymowy zdania wzorcowego z jękiem uczącego się. Na szczęście w pamięci komputera przechowywanych jest wiele wzorcowych wypowiedzi danego zdania (dziecka, kobiety, mężczyzny, ludzi starszych itd.) Nie ma więc obawy, że ktoś posługujący się sugestywnym basem obślini sobie sweterek wysilając się na wymowę zdania kobiecym głosikiem. Należy za to starać się wiernie oddać rytm, intonacje i akcent.

Jeżeli przeszliście pomyślnie wszystkie ogniowe próby, możecie wybrać się z motyką na słońce i uruchomić sobie Ćwiczenia (exercises). Jest to cały zestaw ciekawych zadań, który udowodni Wam poziom znajomości angielskiego, który posiadacie. W pierwszym zadaniu należy połączyć w pary wyrazy o podobnym lub przeciwstawnym znaczeniu przedstawione w dwóch kolumnach. Co poniektórzy zjedzą tutaj zęby. W kolejnym zadaniu należy ułożyć zdanie z poszczególnych elementów. Dobieramy wyrazy i w specjalnym oknie kompletujemy sentencję (po tym wysiłku zostałem zdekompletowany). Jeżeli nie mamy jeszcze dość, dokonamy żywota jako popularny wisielec. Niebezpieczna zabawa uprawiana przez dzieci spowoduje poważne konsekwencje w wersji dla dorosłych. Kliknij na literze, która jest według Ciebie częścią hasła. Masz ograniczoną liczbę prób. Nie martw się - przekażę rodzinie, że się starałeś. Zombie zabierze się za ostatnie zadanie. Jest to dyktando. Należy napisać tekst w trakcie monologu komputera. Przestrzeganie dekalogu nie pomoże, nareszcie spoczniesz na marach.

Jeżeli przejdziecie pomyślnie przez wszystkie zadania bez uszczerbku na mózgu, serdecznie gratuluję. Jest z czego się cieszyć. W pakiecie mamy dwa kompakty, ich gorąca zawartość zajmie każdego na kilka miesięcy. Muszę jeszcze przypomnieć, że do pracy z programem niezbędna jest podstawowa znajomość angielskiego. Co prawda można bezmyślnie powtarzać zdania, jednak przeznaczenie "Talk to me" jest nieco inne. Grafika nikogo nie zaskoczy, co nie znaczy, że jest zła. Rozdzielczość 800x600 i 256 kolorów w edukacyjnym programie zupełnie wystarcza. Pamiętajcie - mamy do czynienia z bardzo wartościowym narzędziem umożliwiającym lepsze "oswojenie się" z wymową. Trening czyni mistrzem, a więc do komputerów moi drodzy, do komputerów!...



U góry: Do ideału brakuje jeszcze baaardzo dużo...



Producent:
Auralog
Dystrybutor:
Avax
tel.(022) 6171478
Minimalna konfiguracja:
486 DX/33, 4 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows
Cena: ✆

Andrzej Sitek

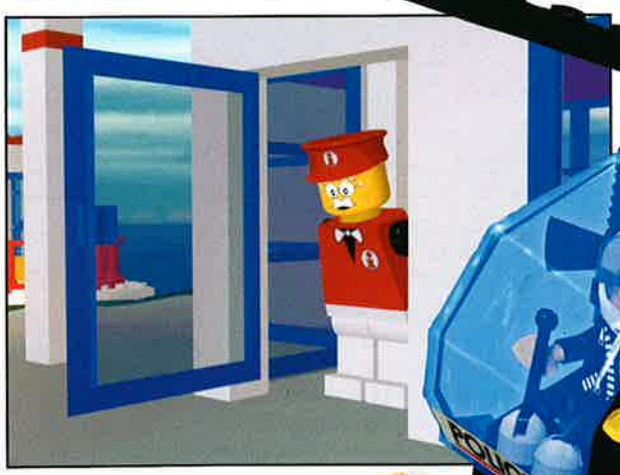
Po prawej w głębi: Tu helikopter, tu helikopter, widzę przestępcę, kradnie naczelnemu fistaszki!

Czy muszę tłumaczyć komukolwiek, co to są klocki Lego? Podejrzewam, że nie ma dziecka ani dorosłego, który by się nie spotkał, w jakikolwiek sposób, z tymi najsłynniejszymi zabawkami świata. Zrobić z nich podobno można wszystko, a jak się okazuje - nawet jeszcze więcej, nadszedł bowiem czas na wersję komputerową tego superprzeboju.

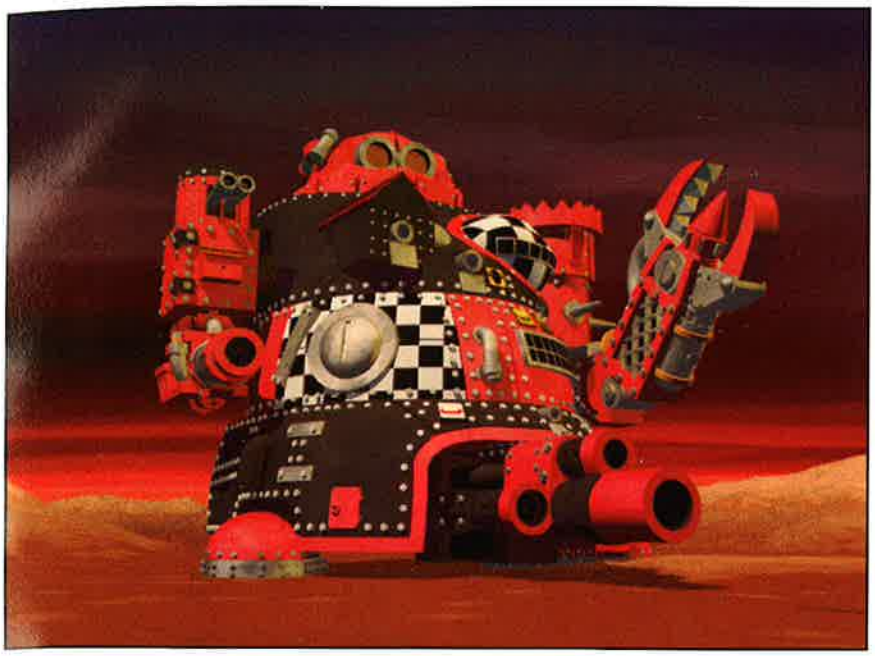
W PRODUKCJI Legolandia

Producent: Mindscape - ✆ (0044) 385957118

Cóż takiego można robić z klockami w komputerze, układać je? Hmm, to co dobre w rzeczywistości, nie zawsze musi być równie interesujące w wersji wirtualnej. Widocznie do tego samego wniosku doszli twórcy tego programu, ponieważ postarali się o coś więcej, o wiele więcej. Najogólniej całość można określić jako grę edukacyjno - przygodową, program przeznaczony jest dla dzieci od lat 6 - 12 i dzieli się na kilka części. Gracz będzie miał okazję między innymi zwiedzić "lego-wyspę", na której spotka wiele postaci, z którymi będzie mógł porozmawiać na różne tematy. Oczywiście nie obejdzie się także bez budowania różnych urządzeń, np. w jednej z części gracz będzie musiał złapać uciekającego przestępcę, do tego celu użyje helikoptera, który wcześniej sobie zbuduje itp. Nad grą czuwali uznani specjaliści z dziedziny dziecięcej psychologii, dbając o to, aby młody gracz nie tylko dobrze się bawił, ale i przy okazji uczył i rozwijał swoje umiejętności. Głosów postaciom użyczyli aktorzy, zawodowo zajmujący się dubbingowaniem postaci z popularnych kreskówek. Dialogi wykonane są profesjonalnie nie tylko od strony technicznej, ale także merytorycznej, gdyż gra ma zawierać ok. 1200 tego typu sekwencji. Podobnie ma się sprawa z grafiką, ta wykonana ma być w pełnym trójwymiarze, a twórcy zapowiadają nie tylko wysoką rozdzielczość, ale także płynne animacje, szczególnie w wersji na procesory MMX. Ujmując całość w liczbach, wygląda to mniej więcej tak: 600 animacji, ponad 40 postaci, 14 budynków, 7 pojazdów, 4 budowle przemysłowe, dwie trasy wyścigowe, siedem misji, itd. No cóż, jak widać, sprawa zapowiada się bardzo atrakcyjnie - tego samego zdania są dzieci z USA, Niemiec, Danii i Anglii, które brały udział w testowaniu gry - czyż można nie wierzyć ekspertom?



Mr Jedi



Po lewej w głębi: Garganta orków w całej okazałości. Prawie, że wygląda ślicznie.

Legion Imperatora

W PRODUKCJI

Producent: Holistic Design/SSI - ✆ (0044) 1444246333

Świat Warhammera od jakiegoś czasu powoli przenosi się na nasze komputery. Co prawda część z fanów nadal jest dyskryminowana (Warhammer Fantasy Role Play - dlaczego nie ma jeszcze żadnego RPG dziejącego się w realiach Starego Świata??!!!), ale pozostali mają już kilka powodów do radości. Na początek obdarowani zostali wielbiciele futurystycznego systemu Warhamer 40000 - chodzi oczywiście o grę Space Hulk. Kolejną produkcją "młotowojenną" był Shadow of the Hornet Rat, strategia oparta o system Warhammer Fantasy Battle. Później pojawił się Space Hulk 2...

Spodziewałem się, że tym razem należy oczekiwać RPG, ale zamiast tego dostaliśmy kolejną strategię, podobną do SotHR, ale dziejącą się w świecie Warhammer 40000. Pierwsza zmiana, o której autorzy głośno krzyczą, a która jest istotna dla każdego, kto grał w SotHR, to prędkość. Co prawda, kiedy grałem w SotHR na P166 z kartą Virge nie odczuwałem objawów pełzania, a wręcz przeciwnie, ale koledzy grający na P 100 niejednokrotnie żalili się na żółwie tempo gry. Tym razem prędkość ma być dużo większa. Zmianie ulegnie też kilka innych elementów. Przede wszystkim nie będziemy już ograniczeni do jednej kampanii. Dostępne będą pojedyncze scenariusze, w których będzie można zagrać zarówno ludźmi jak i orkami. Co za tym idzie, udostępniony będzie także tryb multiplayer, który

w kampanii byłby nieprzydatny, ale w pojedynczych misjach jest wręcz konieczny. Miłośnicy systemów bitewnych będą zachwyceni, gdyż wystarczy spojrzeć na screeny, aby przekonać się, że wizerunki maszyn prezentują się idealnie tak samo jak te z katalogów Games Workshop. Co ciekawsze, dla gracza dostępne będą wszystkie jednostki znane z wersji figurkowej, bez konieczności płacenia za nie kolosalnych sum (figurka tytana klasy Emperor, wysokości 12 cm i wykonana z plastiku kosztuje około 60 zł). Do naszych łap wpadną nawet orkowe Mega-Garganty (yeah!!!), których cena też nie jest najniższa (są po prostu piękne!!). Niestety orkami możemy zagrać wyłącznie w pojedynczych misjach, ale dobre i to (W SotHR cały czas marzyłem o kilku szczuroograch i orkowych łucznikach w mojej armii, lecz było to niemożliwe). W kampanii obejmujemy dowództwo nad gwardią Imperatora i toczymy zmagania z orkami. Tutaj niestety nie ma możliwości zamiany stron. Przejdźmy do aspektów technicznych. Grafika podczas bitew nie będzie wiele lepsza, niż ta z SotHR. Nie jest to bynajmniej zaleta, gdyż tam nie była piękna. Nie o to jednak w strategii chodzi. Ważna jest grywalność, a tej nie zabraknie.

Z początku byłem zawiedziony faktem, że firmy zajmujące się komputerowymi adaptacjami Warhammera decydują się przede wszystkim na strategie, pomijając RPG, ale po zastanowieniu doszedłem do wniosku, że w przypadku Space Marine było warto. Jako że ostatnio (jako jeden z niewielu), bez użycia cheatów ukończyłem SotHR, z przyjemnością zajmę się Space Marine. Szkoda tylko, że niewielu graczy w Polsce będzie miało okazję w nią pograć. Warhammer 40K nie jest jeszcze na tyle popularny, by któryś z naszych dystrybutorów zdecydował się sprowadzić Space Marines. Miejmy nadzieję, że do czasu premiery (kwiecień) sytuacja się odmieni, ale nie liczyłbym na to zbytnio.

LORD YABOL

Zaczynam już lekko współczuć miłośnikom strategii w czasie rzeczywistym (do których poniekąd i sam się zaliczam, acz raczej w umiarkowanym stopniu). Nie ma dosłownie dnia, aby nie pojawiła się jakaś kolejna gra z tej kategorii. Osobnik, który chciałby ambitnie pograć w każdą z nich choćby przez jeden dzień, szybko skończy "u czubków" z objawami krańcowego wyczerpania nerwowego (ileż bowiem dni można obywać się bez snu i grać 24 godziny na dobę?).

W PRODUKCJI: Mroczna kolonia

Producent: Gametek Ltd. - ✆ (0044) 1753 854444

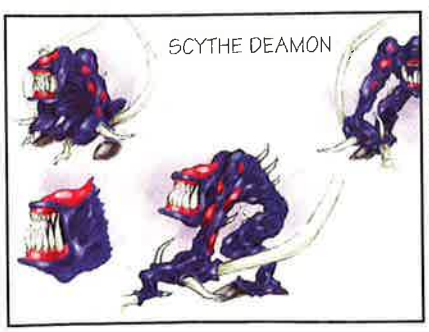
Jeśli jednak są ludzie niezłomni, których to nie przeraża, to mam dla nich całkiem łakomy kąsek. Firma GAMETEK kończy pracę nad grą DARK COLONY (powinna ukazać się w okolicach czerwca). Akcja gry dzieje się w miarę bliskiej przyszłości. Ludzkość dawno już opanowała loty międzygwiezdne. Skolonizowano dziesiątki rozmaitych planet (tzn. około 30), a wydobywane w koloniach surowce i oferowana przestrzeń życiowa są ratunkiem dla przeludnionej Ziemi. Kolonizacją planet zajmują się ogromne korporacje (do których faktycznie należy władza nad ziemską Federacją), na czele których stoi Mega-Corps. W tym to czasie ludzkość zetknęła się z dość niecodzienną cywilizacją obcych. Kosmici usiłują właśnie podźwignąć swą kulturę z upadku, Ziemianie zaś dokonują stałej dynamicznej ekspansji, zajmując tereny, które kiedyś były strefą wpływów Obcych. Konflikt jest więc nieunikniony...

Rasa Obcych rozwinęła się w zupełnie inny sposób niż ludzie. O ile nasza cywilizacja oparta jest na urządzeniach mechanicznych, Obcy poszli w stronę totalnej inżynierii genetycznej. Nie mają maszyn, robotów, cyborgów. Wszelkie wykorzystywane przez nich "urządzenia" czy systemy broni to genetycznie przekształcone organizmy biologiczne. Co więcej, Obcy opanowali też dziedziny wiedzy, o których ludzie mają bardzo blade (lub żadne) pojęcie. Telepatia, psychotronika - to dla Obcych "chleb powszedni".

Zadanie gracza, bez względu na stronę konfliktu, którą wybrał jest zawsze takie samo: nie dać się wrogowi (co oznacza "pognać ich do wszystkich diabłów"). Ziemianie muszą ponadto skolonizować planetę, Obcy zaś - odbudować swą dawną potęgę, wykorzystując w tym celu artefakty pozostawione przez ich dawno wymarłych przodków.

Co będzie dalej, to sami już wiecie. Stawiamy budowle, produkujemy oddziały, zbieramy artefakty, analizujemy je, inwestujemy w badania, celem uzyskania lepszych broni, wydobywamy surowce, atakujemy wroga itp. Tu nie będzie nic nowego ponad to, co znamy z wielu innych RTS-ów. I nie dziwię się, bo przecież od czasów Dune 2 w grach tego typu jesteśmy świadkami raczej doskonalenia i rozbudowywania tych samych pomysłów niż wymyślania czegoś naprawdę oryginalnego. Twórcy Dark Colony zastrzegają jednak, że ich gra będzie nieco bardziej 'ustrategiczniona' niż konkurencyjne produkty, a komputerowy wróg będzie "ekstremalnie inteligentny". No cóż - to samo piszą w reklamówkach autorzy 99% gier strategicznych, więc w nadmierny zachwyt nie wpadam. Pożyjemy, zobaczymy...

Z innych ciekawostek można wspomnieć o dość niecodziennej możliwości chwilowego "zoomowania" wycinków terenu, na których znajdują się wybrane jednostki. Akcja będzie się toczyła w dzień i w nocy, w grze będzie mnóstwo efektów świetlnych. Grafika jest renderowana, w rzucie izometrycznym. Autorzy sugerują granie w rozdzielczości 1024x768 (sic! - ciekawe jaka maszyna to udźwignie), ponieważ dopiero wtedy ma ona wyglądać tak, jak sobie wymarzyli jej twórcy. Hm - teraz już rozumiem po co jest opcja "zoom" w tej grze... Akcja



Po prawej w głębi: Nieco obleśny, ale bardzo niebezpieczny biotechnologiczny wytwór Obcych.

rozgrywa się w cyklu kolejnych kampanii, można grać w sieci i przez modem (do ośmiu 8 graczy), a same bitwy mają ponoć być dość krwiste. Dźwięk (tzn. muzyka) w grze to ostre, odlotowe techno z kompaktu.

Do dyspozycji obu stron jest kilkanaście rodzajów zróżnicowanych typów broni. Ludzie, oprócz klasycznej piechoty, dysponują m.in. bombowcami, mech-warriorami (!), samobieżną artylerią, samobieżnymi systemami defensywnymi oraz cyborgami. Do tego dochodzą robotnicy, którzy oprócz wydobywania surowców zajmują się odszukiwaniem artefaktów (i ich analizą), naprawami struktur i maszyn oraz udzielaniem pomocy medycznej. Obcy dysponują zbliżonymi kategoriami broni (piechota, bombowce, samobieżna artyleria) - pamiętajcie, że wszystko to żyje! Dodatkowo mogą używać demonów (ale nie tych rodem z RPG - to biologiczna broń w rodzaju 'skrzyżowanie plutonu Obcych z ciężkim czołgiem') czy psycho-raiderów, dokonujących ataków mentalnych i posiadających jeszcze kilka ciekawych i bardzo nieprzyjemnych dla ludzi możliwości. Rzecz jasna, mają też swoich roboli (bez obrazy - "robol" to "robal + robotnik") i specyficzne budowle.

Podsumowanie Peter Pana

Cóż, raczej trudno miarodajnie wypowiadać się o grze, która tak naprawdę jeszcze nie istnieje... Mogę więc powiedzieć tylko tyle, że zaczynam już być zmęczony tymi wszystkimi kolejnymi strategiami w czasie rzeczywistym. Różnią się od siebie głównie tytułami, fabułą i dość nieistotnymi szczegółami technicznymi. Czekam ciągle na grę, która będzie tym dla RTS co Diablo dla RPG, a poważnie wątpię, by Dark Colony było aż takim wydarzeniem. Graficznie, i owszem, wygląda całkiem całkiem, podobnie założenia... ale nie dajmy się zwariować. Pamiętacie jaki był propagandowy szum wokół gry Z, która potem okazała się dość przeciętną produkcją? Dopóki nie pojawi się finalna wersja radziłbym nie popadać w przedwczesny zachwyt. Tym samym wstrzymam się z wydaniem swej opinii. Inna rzecz, że mam duże zaufanie do firmy Gametek (mimo potężnej wpadki z Frontierem 2), więc liczę, że chłopaki ucieszą nas grą co najmniej dobrej klasy.

Sterowanie to będzie odbywać się za pomocą wydzielonego i stale widocznego na ekranie panelu, przypominającym skrzyżowanie tych znanych z np. C&C i UFO Enemy Unknown (ze wskazaniem na C&C). Tak na oko wygląda to dość przyjaźnie. Nic też dotąd nie wiadomo na temat wymagań sprzętowych, ale sądzę, że będą raczej nieliche. Pentium, 16 Mb, Windows'95 i te sprawy...

Jak tak sobie czytam to, co do tej pory napisałem, to nie

mogę nie zauważyć zbieżności z opisywaną w zeszłym numerze polską grą Eksterminacja (firmy Techland). Naturalnie nie ma tu mowy o plagiacie - jest tylko dość zaskakujące podobieństwo realiów i zasad rozgrywki. No cóż - teraz dużo zależeć będzie od tego, która gra wyjdzie jako pierwsza (choć prawdę powiedziawszy wątpię, by Gametek bardzo się przejął polską konkurencją). Dla graczy sytuacja jest o tyle komfortowa, że będą mogli z dwóch podobnych gier wybrać jedną - tę lepszą. Czyli którą? Cóż, jako lokalny patriota chciałbym, aby była to Eksterminacja. Jako realista stawiam jednak na Gametek. Za parę miesięcy okaże się, kto wygrał.

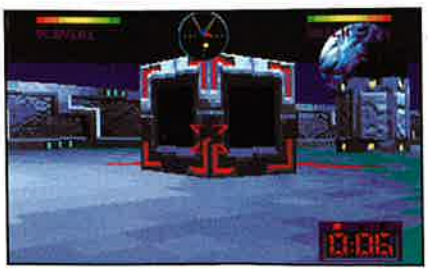
Mac Abra

Po lewej w głębi: Ludzki "przyczółek" na obcej planecie.

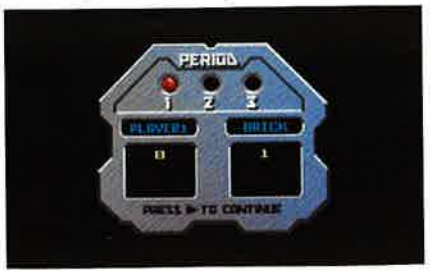
Piłka strzelana

Teraz już nikt nie stanie nam na drodze do zwycięstwa! Dla przeciwników mamy rakiety i działka laserowe. Na arenie trwa wojna totalna, najpierw strzelamy, a później ... gonimy za piłką - no przecież rozgrywamy mecz! - a wyście myśleli, że co?

O co w tym właściwie chodzi? Zasady są proste jak drut - złap piłkę i wrzuć ją do bramki. Jest i oczywiście pewne ale, które trochę zagina ten drut i jest powodem, dla którego wokół Battle Sport warto wznieść pewną zawieruchę - przeciwnik wali w nas czym popadnie.



Działka laserowe są najskuteczniejsze z bliskiej odległości (bardzo bliskiej), a rakietami atakuje się z daleka (bo z bliska możemy sobie zrobić kuku). Jedno i drugie natomiast może być równie skuteczne, trzeba tylko wiedzieć, gdzie i kiedy wystrzelić. Nie ma się jednak co przejmować takimi drobiazgami, bo na to nie ma tutaj czasu. Gdy przyjdzie co do czego - najpierw strzelamy, a potem ... gonimy za piłką, w przeciwnym razie przeciwnik będzie szybszy i to on zgarnie całą pulę. Wygrać można tylko w jeden sposób - zdobyć więcej punktów od rywala. Punkty zdobywamy wrzucając piłkę do czterobocznego obiektu, znajdującego się przeważnie gdzieś na środku boiska - to właśnie jest bramka. Wiem wiem, z wyglądu jej nie przypomina, pełni taką właśnie funkcję. Jeśli mając piłkę uda nam się przelecieć nad bramką, również uzyskujemy punkt. Niestety rozgrywka ograniczona jest w czasie, a więc należy się spieszyć. W zaplanowaniu ataku pomoże nam radar, widoczny przez cały czas na górze ekranu. Na radarze ujrzymy wszystkie interesujące nas obiekty. Jakie obiekty mogą nas zainteresować? Oprócz piłki i bramki na swojej drodze spotkamy wszelkiego rodzaju "ulepszacze", np. apteczkę regenerującą naszą osłonę, oko czyniące nas niewidzialnymi itp. A co z przeciwnikiem!? - No tak, jego też spotkamy - takie "żelazko" z silnikami odrzutowymi (nie śmiać się - nasz pojazd też tak wygląda!), przypomina trochę imperialne niszczyciele z Gwiezdnych Wojen. Panowanie nad tym czymś jest w zasadzie proste, niewielką przeszkodą może być jedynie bezwładność. Unosząc się nad powierzchnią boiska jesteśmy skazani tylko na własne silniki, ewentualnie ściany i filary, bardzo bujnie



rozrzucone po okolicy. Trafieni rakietą przeciwnika niestety również dostajemy ponadplanowego przyspieszenia, co często kończy się utratą piłki. Jedna rada: gdy przeciwnik przechwyci piłkę i pędzi z nią do bramki, jest już za późno na jakiekolwiek kombinacje - rakiety są jedynym wyjściem. Częstujemy nimi cwaniaczka tak długo, aż wypluje to co ukradł, a jak wypluje - to wykonujemy egzekucję; niech sobie nie myśli, że ma do czynienia z mięczakiem. Nasi rywale nie należą do słabeuszy, wręcz przeciwnie - to prawdziwi twardziele (mały formacik?). Gdyby mimo to ktoś miał opory przed odesłaniem ich do krainy wiecznych łowów, pamiętaj, że w pojazdach nikogo nie ma (są tylko kontrolowane zdalnie przez zawodników). Przeciwko nam stanie staje coś koło dziesiątki "enemisów", z którymi potykać się będziemy na pięćdziesięciu arenach. Istnieje także możliwość gry w sieci. Niestety program nie zapowiada się zbyt zachęcająco, ale to cecha prawie wszystkich gier przenoszonych z konsol (w tym przypadku 3DO). Dźwięk - no cóż, tutaj w sumie rzecz ma się całkiem dobrze. Ogólna ocena - można będzie zagrać, ale zmuszać nikogo nie mam ochoty.

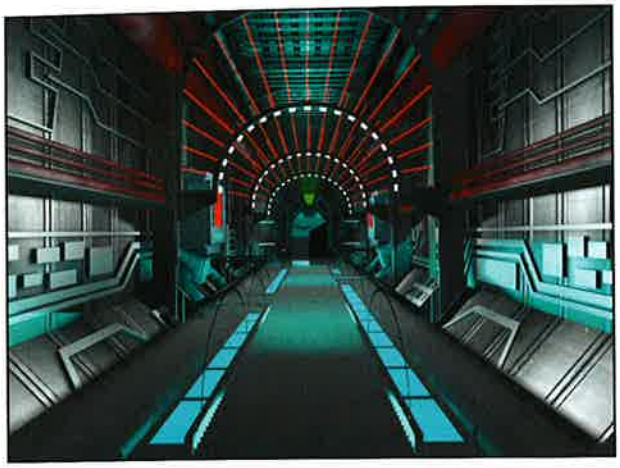
MR JEDI

Producent:
Acclaim
Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: ✆

WAGES OF WAR
THE BUSINESS OF BATTLE
"WoW daje miłośnikom strategii i wojny wspaniałe połączenie obu światów."
HAPPY PUPPY
... patrząc na WoW ma się wrażenie, że uczestniczy się w kontynuacji słynnego obrazu filmowego "Parszywa dwunastka".
Gry Komputerowe 1-2/97
Znakomita startegia przypominająca "UFO" i łącząca zalety takich gier jak "Sabre Team" i "Jagged Alliance".
P.... wasze koszty !
Przyślijcie posiłki !
CG RATED
COMPUTER PLAYER RECOMMENDED
CD-ACTION LUCH '97
Lord Ironfist nie żyje, w Królestwie Enroth toczy się wojna pomiędzy jego synami. Stawką jest kontrola nad krajem i tron. Czy poprzesz uzurpatora i poprowadzisz jego armie ciemności, czy też będziesz lojalny w stosunku do swojego księcia i pomożesz mu uwolnić kraj od tyranii?
HEROES II of Might and Magic
THE SUCCESSION WARS
NEW WORLD COMPUTING
© 1996, 1997 New World Computing & The 3DO Company
MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c, tel/fax 616 1555, 616 1551,617 9321
e-mail: mirage@mirage.com.pl, http://www.mirage.com.pl
MIRAGE

Trójwymiarowy Anioł



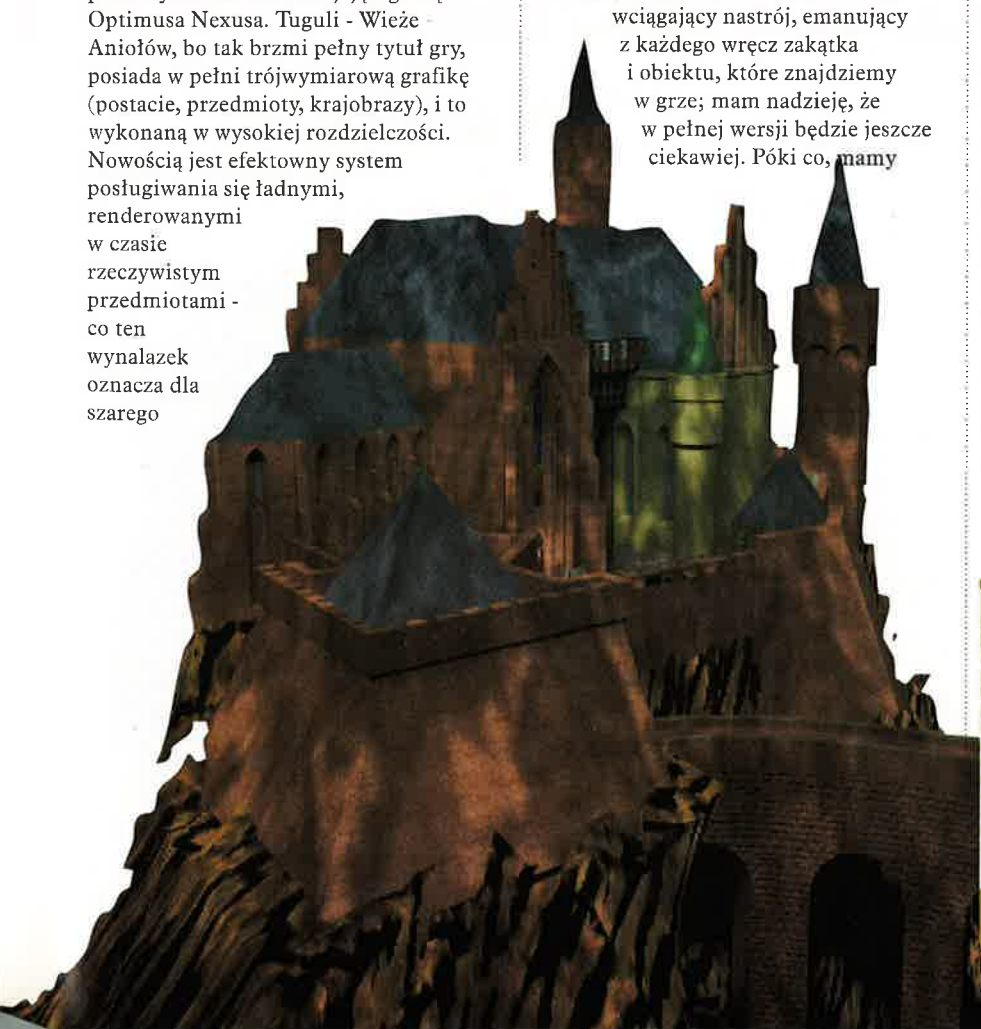
Po prawej w głębi: Witamy państwa w naszym programie, dzisiaj transmisja na żywo, aktu zgonu wampira nosferatu.

Życie Pawła Rybaka było szare i monotonne, kolejne dni nie różniły się od poprzednich, a te co miały nadejść, nie zapowiadały żadnych, najmniejszych nawet zmian. Z pewnością trwałoby to nadal, gdyby pewnego dnia nie nadeszła tajemnicza przesyłka. List datowany był na wiek XVIII. Pod spodem znajdował się podpis niejakiego Ernesta Schlieffera, dziwnego jegomościa, który według wszelkich danych nie żył już od pięćdziesięciu lat. Treść listu była co najmniej dziwna, wspominano w niej między innymi o Tuguli, tajemniczym zamku znajdującym się gdzieś w południowych Karpatach. Od tego momentu nasz bohater wkracza w niesamowity i niezwykły świat, w rzeczywistość, która nieodwracalnie odmieni całe jego życie...

Nie oznacza to, że nagle wszystko stało się różowe. Wyprawa, która początkowo zapowiadała się na romantyczną i pełną przygód podróż, wkrótce przerodziła się w koszmar. Paweł odkrył, że padł ofiarą podstępu, że został wpisany w szalony plan, którego zwieńczeniem miało być zamknięcie kilkusetletniej, przerażającej historii Tuguli...

Tak w skrócie rozpoczyna się akcja nowej polskiej gry przygodowej, której produkcja wkracza właśnie w fazę ostatnich obróbek. Niedługo premiera, a na razie mamy okazję zobaczyć pierwszą, roboczą jeszcze jej wersję demonstracyjną. Jak wynika ze wstępnych oględzin, gra jest zaawansowanym technicznie produktem, z łatwością dorównującym temu, co tworzy się obecnie na Zachodzie. Fakt cieszy tym bardziej, że gra jest w stu procentach

polskiego pochodzenia, to znaczy, zarówno grafika, scenariusz, oprogramowanie, jak i muzyka zrobione są przez rodzimych twórców. Ściślej - przez dynamicznie rozwijającego się Optimusa Nexusa. Tuguli - Wieże Aniołów, bo tak brzmi pełny tytuł gry, posiada w pełni trójwymiarową grafikę (postacie, przedmioty, krajobrazy), i to wykonaną w wysokiej rozdzielczości. Nowością jest efektowny system posługiwania się ładnymi, renderowanymi w czasie rzeczywistym przedmiotami - co ten wynalazek oznacza dla szarego gracza? - Zobaczymy. W obecnej chwili nie możemy niestety ocenić jeszcze funkcjonalności tego rozwiązania, ale trzeba przyznać, że wygląda oszałamiająco. Jeśli jeszcze dodam, że cały świat oglądamy oczami bohatera (z dna oka - jak twierdzą twórcy, co ma dać poczucie przebywania w rzeczywistości wirtualnej), a ponadto, że oczy te będą miały okazję ujrzeć w sumie ponad gigabajt animacji w wysokiej rozdzielczości, to już teraz można sobie wyobrazić, co przyniesie ze sobą Tuguli... Do tego dochodzi jeszcze tajemniczy, wciągający nastrój, emanujący z każdego wręcz zakątka i obiektu, które znajdziemy w grze; mam nadzieję, że w pełnej wersji będzie jeszcze ciekawiej. Póki co, mamy okazję na razie pochodzić sobie po najbliższej okolicy i pozwiedzać sobie to i owo. Sposób poruszania się jest niestety bardzo niewygodny, trzeba nad nim jeszcze popracować. Zbyt dużo tu kombinacji. Dźwięk - no cóż, podobnie jak o sposobie gry niewiele można o nim w tej chwili powiedzieć - siedemdziesięciosekundowy plik w formacie wave daje jeszcze niewielkie i dosyć mgliste pojęcie o całości. Generalnie z pewnością stwierdzam, że wstępne wrażenia są jak najbardziej pozytywne. Apetyt zaostrza tutaj wiadomość o czwartym kompakcie (dołączonym do trzech głównych, zawierających program), na którym umieszczona ma być ścieżka dźwiękowa. Jeśli ta będzie tak dobra jak grafika, to wróżę grze doskonałę przyjęcie na naszym (?) rynku. Program ma być wypuszczony w dwóch wersjach, to również jest ciekawostka: jedna na procesory klasy pentium, a druga przeznaczona dla coraz modniejszej technologii MMX, hmm ... czekamy z niecierpliwością. Póki co, proponuję uruchomić grę i zakosztować pierwszych wrażeń, być może mamy przed sobą przyszły superprzebój.



Po lewej w głębi: Nie wiem jak wy, ale ja bym chcial mieć taką chatę.

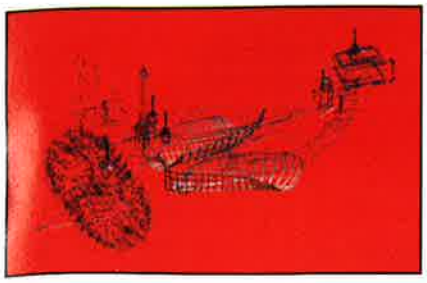
Mr Jedi,

Producent:
Optimus Nexus
Dystrybutor:
Optimus S.A.
tel. (018) 437797
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib
Cena:

Miłosny Dzionek Kurta

Jeszcze nie przebrzmiały echa owacji na cześć Tomb Raider, niesamowitej gry spod znaku podróży i przygody, a tu nagle okazało się, że na celowniku pojawił się konkurent. Co powiecie na to, żeby Larę Croft zamienić na superwojownika z przyszłości, a niedźwiedzie, dinozaury i nietoperze, na pojazdy pancerne, myśliwce i paskudnych obcych? Spodobało się? To dobrze, ponieważ to dopiero początek.

Sama historyjka brzmi dosyć standardowo i raczej nie wnosi do tematu nic nowego, pomimo to nie da się ukryć, że sposób jej podania, pobudza apetyt; a dlaczego, czytajcie dalej. Sprawa ma się mniej więcej tak: ... przybyli nie wiadomo skąd, są potężni i obrzydliwi, silni i przebiegli, a na domiar złego za cel obrali sobie naszą ukochaną Ziemię. Rozpoczęli dudowę potężnych miast, gigantycznych metalowych molochów, pełnych broni i pułapek. Niszczyli wszystko, co stawało na ich drodze (podobnie jak ludzie), byli nie do powstrzymania i zapewne cała planeta zamieniona zostałaby w wielkie złomowisko, gdyby nie pewna supertrójka, (która doszła do wniosku, że to ludziom należy się ten przywilej zniszczenia własnej planety). W skład tajemniczej drużyny, będącej jedyną nadzieją ludzkości, wchodzą: Max - genetycznie zmieniony pies, Dr. Fluke Hawkins - genialny uczony oraz Kurt - superwojownik gotowy na wszystko (w postać tego ostatniego wciela się gracz). Twoje zadanie polega na wprowadzeniu w życie tajemniczego planu, który zniweczy niszczycielskie zapędy najeźdźców i uwolni ludzkość od tyranii. Będziesz działał w pojedynkę, ale nie będziesz samotny, gdyż pomocą będą służyli ci twoi współpracownicy. To właśnie oni będą zrzucali podczas walki broń, będą wspierali cię ogniem i dobrymi radami, ty natomiast będziesz ryzykował własnym tyłkiem, przeładowywał spluwy



Technologia VR

Technologia Virtual Reality wkracza coraz szybciej w otaczającą nas rzeczywistość. Helmy i kombinezony VR już nie dziwią nas jak parę lat temu podczas premiery Kosiarza Umysłów, lecz coraz bardziej budzą w nas chęć "odlotu" w wyimaginowany świat bitów. Wyczuwając to, twórcy gier komputerowych starają się ukazywać jak najbardziej ekscytującą jej namiastkę.

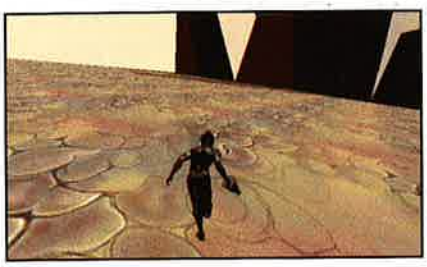
i używał ich na wszystkim co się rusza... i nie rusza. Co w tym takiego nadzwyczajnego zapytacie? Jak na razie mamy tu coś a'la "doomostrzelanka", tyle że odrobinę lepiej zrobioną - błąd moi drodzy, ta gra bowiem ma tak zabijający klimat, że nie pozostawia na grającym suchej nitki. Jeśli sposób prowadzenia akcji, zastosowany w grze Tomb Raider, przypadł Wam do gustu, a jednocześnie czegoś Wam w tym brakowało, to być może właśnie znaleźliście antidotum na tę dolegliwość. Lekarstwo zwie się MDK, czyli Murder Death Kill, milusie, nieprawdaż? Wszyscy fani Hard SF, po prostu powinni w to zagrać, natomiast ci, którzy nie wiedzą o czym piszę, powinni się poprawić, obiecać że będą grzeczni i również zasiąść do grania, bo powiadam Wam, naprawdę warto! Przypomnijcie sobie najlepszą książkę SF, jaką czytaliście. Przypomnijcie sobie najlepszy film akcji jaki widzieliście, przedstawiający przyszłość w ciemnych barwach i trzymający w napięciu jak sto diabłów. Przypomnijcie sobie szalone perypetie głównego bohatera, który nie ma innego wyjścia, jak przeć do przodu i zwalczać wszystkie, nawet najbardziej nieprawdopodobne przeszkody, stające na jego drodze. Przypomnijcie sobie zabójcze emocje i ten niesamowity klimat. To wszystko, a nawet jeszcze więcej, znajdziecie właśnie w tej grze; po prostu brak słów, żeby opisać wrażenia towarzyszące tej zabawie. Całość jest podana w tak wyśmienitej formie, że już od pierwszych chwil po uruchomieniu gry, bez reszty wpadamy w wymyślony świat przyszłości - to działa automatycznie. Dzieje się tak nie tylko z racji bardzo dobrej grafiki, ale także, i jest to bardzo mocny punkt programu (jeśli nie najmocniejszy), wręcz cudownej muzyki. Ta ostatnia z miejsca przywodzi na myśl kinowe superprzeboje SF, gdzie hordy obcych dybią na życie biednych kolonistów na każdym dosłownie kroku, a bandy cyborgów bawią się w strzelanego z resztkami dogorywającej ludzkiej rasy - krótko mówiąc - totalny czad pomnożony przez osiem, a nawet osiem i jedną dziesiątą. Wróćmy jednak do obrazu, to przecież na nim rozgrywają się najważniejsze akcje (pomijając oczywiście nasze zagiercowane umysły, w których wszystko może się zdarzyć). Obraz widoczny jest z dwóch perspektyw:
- "trzecioosobowej" oraz
- "pierwszoosobowej". W tym pierwszym przypadku, kamera usytuowana jest tuż za plecami Kurta (tylko wtedy możemy poruszać się po terenie). Niestety oferowany widok nie jest tak dynamiczny, jak we wspomnianym Tomb Raiderze, nie ujrzymy tutaj "tańczącego" wokół bohatera obrazu, czyli tzw. inteligentnej kamery. W zamian otrzymujemy natomiast coś innego, czy lepszego? - nie wiem, osądźcie to sami, jeśli chodzi o mnie, jestem wniebowzięty. Wspomnianym dodatkiem jest tryb walki, czyli widoczek z oczu bohatera, tak dobrze znany wszystkim

U góry:
Kod rozpoznawczy: Omega 1.
Cel pierwotny: namierzony.
Dane docelowe: zaladowane.
Polecenie: odpalić impuls rdzeniowy.
Aaale mi dobrze!

Po lewej w głębi:
Światła z lewej, działko z prawej, bandyci na drugiej, znowu się spóźnili.

Po prawej w głębi: Wygląda dziwnie? No to co. Świat, w którym żyje i wróg z którym walczy, też nie są piękni, a więc wszystko gra.

doomomaniakom. Ale ale, nie wyciągajcie pochopnych wniosków, nie mam tutaj na myśli klasycznego widoku i klasycznej rozwałki, o nie. Tryb walki to przede wszystkim strzelanie ... i w sumie tylko i wyłącznie strzelanie, ponieważ w tym wypadku nie mamy możliwości poruszania się. Obsługujemy bardzo precyzyjny celownik, znajdujący się w naszym hełmie, przy jego pomocy



możemy załatwić praktycznie dowolny cel w zasięgu wzroku. Hełm oprócz celownika posiada bardzo precyzyjny system naprowadzania; postać widziana pierwotnie jako ledwo majaczący punkcik, gdzieś na horyzoncie, po maksymalnym zbliżeniu (A,Z) wypełnia cały ekran. Dokładność jest niesamowita, mamy możliwość trafienia praktycznie w każdą część ciała przeciwnika, bez zbędnego wysiłku. Taka procedura postępowania to nie tylko wygoda, ale czasami konieczność, gdyż niektóre typy broni działają tylko podczas aktywnej opcji ataku. Niekiedy jest wręcz odwrotnie, np. w przypadku granatów, gdzie przesadna precyzja jest niepotrzebna. Twórcy programu zapowiadają, że asortyment broni będzie większy, niż w jakiejkolwiek innej grze na PC. Szczerze mówiąc po tym co zobaczyłem, ten element nie robi już na mnie większego wrażenia, ponieważ i bez tego gra broni się bardzo skutecznie.

2D vs 3D

Teoria że era gier bitmapowych została zakończona ma tak dużo zwolenników, jak i przeciwników. Jednak wektorowe tworzenie postaci daje nam tak ogromną swobodę ruchów, że w ówczesnych czasach nasi cybernetyczni bohaterowie noszą wyłącznie "siatkowe szkielety"

No, w każdym razie nie protestuję, duża różnorodność zabawek wojennych, to lepsza rozrywka. W tym jednak wypadku dostarczenie większej ilości wymiataczy, nie ma na celu zmuszanie gracza do rozwijania swojej inwencji morderczej, chodzi tu o coś zupełnie innego. Pewne rodzaje broni użyteczne są tylko w określonych sytuacjach, zadanie grającego polega na zdobyciu wymaganego sprzętu (i już tu czasami zaczynają się schody), a następnie na znalezieniu celu jej zastosowania. Tutaj nie wystarczy przeć do przodu i na ślepo strzelać do wrogów, taka technika może być skuteczna najwyżej przez chwilę, kilka chwil później natomiast zostaniemy wdeptani w podłoże, gdyż zabraknie nam odpowiedniej amunicji i zdrówka. To bardzo miłe, że nareszcie ktoś zaczyna traktować zwolenników dooma, jak inteligentne istoty; w końcu do kogoś dotarło, że sama krwista młócka, to za mało. A propos krwi, w tej grze nie ujrzycie jej wiele, a może nawet wcale; zniszczenie generalnie sprowadza się do wielkich eksplozji (cool!) i latających części po zniszczonych maszynach (cool cool!) - sam miód. Sceneria w klimacie Dark Future naprawdę robi wrażenie, nie ukrywam, że jestem miłośnikiem tego typu nastrojów, ale do diabła, pokażcie mi chociaż jedną osobę, która nie podda się temu klimatowi, a ... publicznie oświadczę, że muminki są seksowne. W końcu i tak ten doniosły fakt będzie niczym, gdy tylko zasiądziesz do gry w MDK, twoje życie stanie się snem ... Quaid.

Mr Jedi

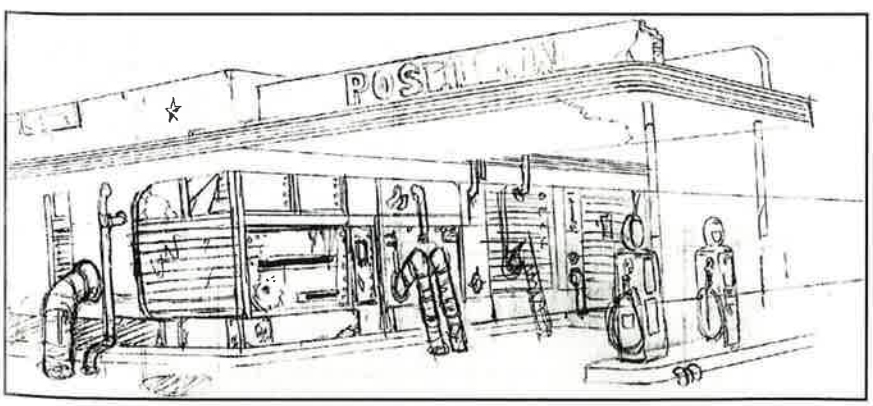
Producent:
Shiny Entertainment/Interplay
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium 90, 16 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Konkurencja dla diablo?

Jeszcze niedawno oczy wszystkich miłośników Role Playing zwrócone były w kierunku Diablo. Każdy z utęsknieniem oczekiwał kiedy wreszcie pudełko opatrzone logo Blizzarda stanie na jego półce, a krążek spocznie w odtwarzaczu, aby już się stamtąd nie wynurzyć (no chyba, że trzeba zobaczyć marcowe krążki CDA). Tymczasem okazuje się, że Diablo, choć doskonały, nie jest jedyny i już niedługo będziemy mogli ucieszyć swe oczy kolejnym "rolplejem" przedstawionym w rzucie izometrycznym, o równie dobrej grafice, a nawet kilku lepszych rozwiązaniach. Otóż firma Interplay szykuje nam niespodziankę w postaci gry Fallout opartej na jednym z najbardziej popularnych fabularnych systemów RPG czyli GURPS.

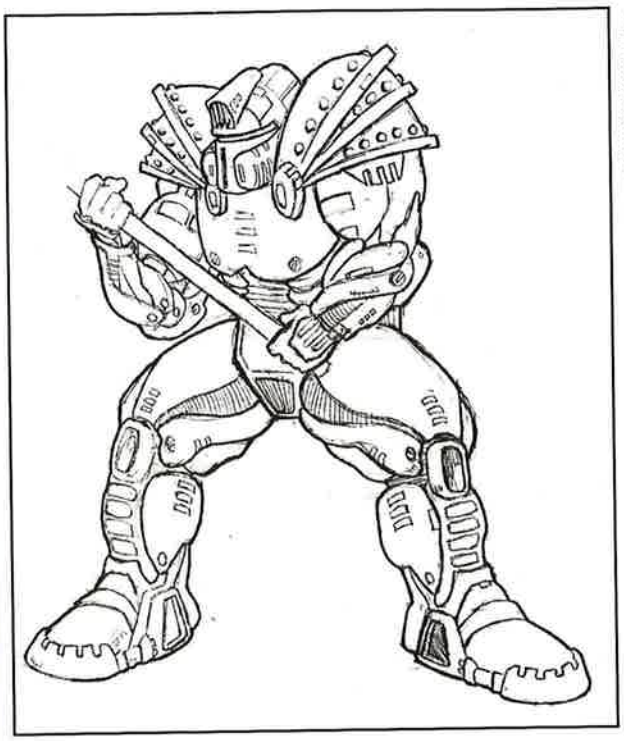
Po lewej:
Czy nie przypomina to trochę logo do Duke Nuke'm? Na szczęście/niestety (niepotrzebne skreślić) są to zupełnie różne gry.

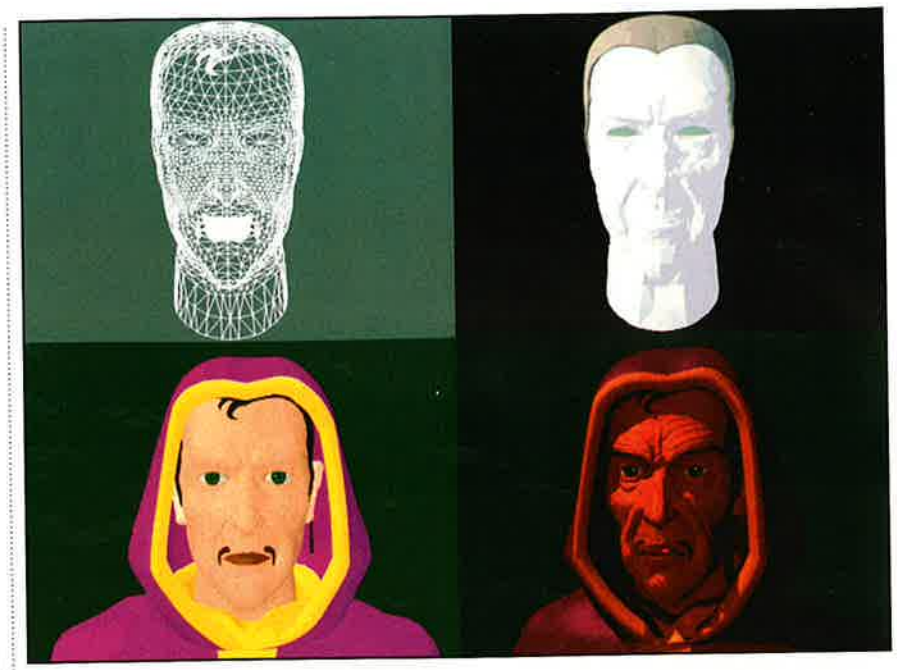
Nie wszyscy słyszeli o GURPS, system ten nie został jeszcze w Polsce wydany i nic nie zapowiada, aby ta sytuacja szybko się zmieniła. A szkoda. Ci, którzy o nim słyszeli, w większości są jego zagorzałymi fanami. Co prawda osobiście nie gram w niego, gdyż ogólny brak czasu (studia i praca) pozwala mi tylko na okazyjną sesyjkę w Warhammera, ale znam wiele osób, które potrafią zagrywać się w niego namiętnie. Miałem też okazję zapoznać się dokładnie z zachodnimi podręcznikami (można je kupić nawet w Polsce, ale bariera językowa odstrasza zapewne wielu potencjalnych nabywców), i śmiem twierdzić, że jest to jeden z najlepszych systemów, jakie miałem okazję widzieć. Dlaczego? Otóż GURPS (Generic Universal Role Playing System) jest jednym z popularnych na Zachodzie systemów uniwersalnych. Idea tego typu systemu polega na tym, że podręcznik opisuje wszystkie standardowo spotykane tu elementy za jednym wyjątkiem: samego świata. W GURPS miejscem naszych przygód nie musi być uniwersum określone przez twórców gry (Stary Świat w Warhammer czy Ziemia przełomu 19 i 20 stulecia w Call of Cthulhu), ale dowolne zarówno rzeczywistość jak i epoka. Dozwolone jest też mieszanie



epok, w zasadzie dozwolone jest wszystko. Można nawet potraktować świat z innego systemu jako jeden ze światów GURPSa. Spróbujcie sobie wyobrazić ekspedycję międzyplanetarną, której statek uległ awarii na jakiejś zapomnianej planecie i został zmuszony do lądowania na Pustkowiach Chaosu (Warhammer). Ciekawe, jaki byłby wynik konfrontacji karabinów laserowych z Większymi Demonami Nurgla? To tylko jeden z pomysłów (dość trywialny zresztą) na doskonałą przygodę. Zainteresowanych odsyłam do książkowej edycji GURPS, a sam powracam do właściwego tematu.

Ten przydługi wywód wiąże się z tym, że Fallout jest grą ściśle opartą na zasadach rządzące w GURPS. Jest nawet firmowany przez twórców tego systemu, co jest dość rzadkie, jako że dotąd w komputerowych RPG adaptacje znanych gier fabularnych ograniczały się do światów AD&D. Chyba, żeby potraktować Dark Forces

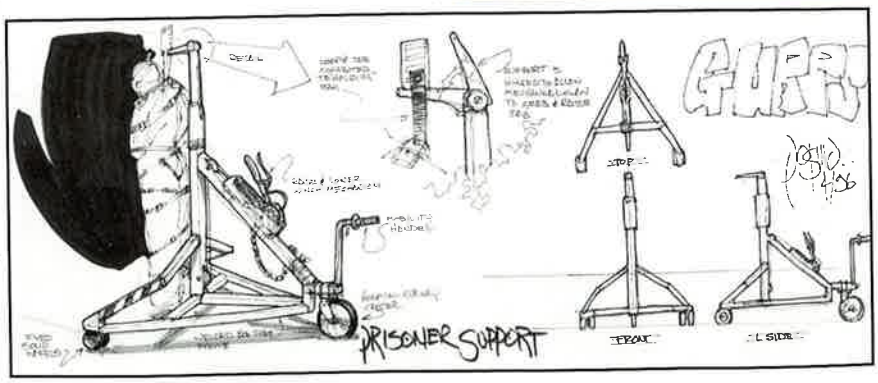




jako RPG wzorowane na systemie Star Wars (żartowałem). Być może istniały gry oparte na jakiś innych systemach, ale przynajmniej ja o takich nie słyszałem. Wróćmy jednak do Fallout.

Już na początku gry ujawnia się jej pierwsza przewaga nad Diablo. Intro Fallouta wykonane jest w SVGA bez trybu interlace. Chociaż tutaj rozpoczęcie jest mniej dynamiczne, znakomicie wprowadza w ponurą, postnuklearną rzeczywistość rozgrywki. Zaraz później Fallout ukazuje nam kolejny atut. Mianowicie tutaj również możemy wybrać między trzema przygotowanymi już postaciami (dwóch mężczyzn i kobieta - zadziwiająca zbieżność), ale oprócz tego istnieje też opcja tworzenia od podstaw własnego bohatera zgodnie z wszystkimi zasadami rządzącymi fabularnym odpowiednikiem gry. Każda postać dysponuje czterema podstawowymi współczynnikami (siła, inteligencja, zręczność i żywotność) oraz setką punktów do rozdysponowania pomiędzy wymienione współczynniki i umiejętności. Te ostatnie to bardzo obszerna grupa cech (bodaj nawet większa niż w Daggerfall) podzielonych na dwie podstawowe grupy: umiejętności i "antyumiejętności". Ta druga grupa to po prostu wady postaci, których posiadanie jest obowiązkowe, jeżeli przydzielając punkty dla "dobrych" cech przekroczymy wspomnianą wcześniej granicę stu punktów. Zaraz później ujawnia się niestety jeden słabszy punkt Fallout. W przeciwieństwie do Diablo, tutaj wszystkie lokacje są już przygotowane i nie mamy co oczekiwać, że opcja "New game" zafunduje nam zupełnie nową przygodę.
Trochę się rozpędziłem i zapomniałem napisać, jaki jest cel i idea gry. Otóż

Fallout rozgrywa się w świecie zniszczonym przez wojnę nuklearną. Konflikt przeżyły bardzo nieliczne grupy ludzi ukrytych w podziemnych schronach. W osiemdziesiąt lat po wojnie schrony zamieszkiwało już pokolenie, które nigdy nie widziało słońca i uważało tunele za cały swój świat. Gracz wcieli się w mieszkańca jednego z takich schronów zwanego po prostu The Vault (ang. piwnica). W Vault znalazło się miejsce dla biur, urzędów i domów mieszkalnych, a zamieszkujący tam ludzie utworzyli coś w rodzaju własnego państwa. Po pewnym czasie, kiedy czujniki wykazały spadek promieniowania do dopuszczalnego poziomu, mieszkańcy Vault odważyli się na próby badania otaczającego ich świata. Ochotnicy zostali wyszkoleni we wszystkim, co potrzebne było do przeżycia w ekstremalnych warunkach. Żaden z nich jednak nigdy nie powrócił. Po pewnym czasie zabrakło ochotników, ale sytuacja w jakiej znaleźli się mieszkańcy Vault, zmusiła ich do rozpaczliwego kroku. Otóż kolonia czerpała zasoby wodne z destylatora usytuowanego na powierzchni ziemi, który zbierał wodę z opadów atmosferycznych i oczyszczał ją, czyniąc jej picie bezpiecznym. W końcu jednak uległ on awarii, co wywołało niewysłowioną panikę. Rozpoczęło się racjonowanie wody, a zrozpaczeni mieszkańcy postanowili ciągnąć słomki, aby zdecydować, kto z nich będzie "ochotnikiem", który podejmie się naprawy urządzenia. Oczywiście (jakżeby inaczej) padło na Ciebie. Teraz będziesz musiał przemierzyć tunele zasiedlone przez zmutowane zwierzęta, wydostać się na powierzchnię, naprawić urządzenie, a przy tym jeszcze usiłować przeżyć. I to by było na tyle na temat fabuły. Trzeba przyznać, że jest dosyć ciekawa, czego dowodem jest to, że zdołała mnie zainteresować. Piszę tak nie dlatego, żebym miał wyjątkowo wybredny gust, ale po prostu konwencja postnuklearnego katastrofizmu jest tym, czego wyjątkowo nie cierpię w gatunku S-F. Nie wynika to z awersji dla samej idei, ale z uczulenia na kicz, a za taki należy uznać (wręcz idiotyczne) filmy amerykańskie w stylu Mad Maxa itp., które radośnie czerpiąc



z rzeczonej konwencji sprowadzają ją głęboko poniżej poziomu dna. Tego rodzaju filmy (literatura niestety też) zniechęciły mnie do tego gatunku w takim stopniu, że wszystko, co jest z nim w jakikolwiek sposób związane, odstręcza mnie skutecznie. Moja awersja omal nie wywołała dwóch wielkich pomyłek: za pierwszym razem, kiedy nie mogłem się zdobyć na grę w Darksun (postnuklearny świat AD&D, w którym społeczeństwo cofnęło się do poziomu wczesnego średniowiecza), a po raz kolejny, gdy pierwszy raz zobaczyłem Fallout. Na szczęście skusił mnie wielki napis: GURPS, i nie żałuję.

Po streszczeniu fabuły przyszedł czas na właściwą grę. Prezentuje się ona w podobny sposób jak Diablo. Na całość składają się perfekcyjnie wyrenderowane lokacje w rzucie izometrycznym, przy czym tutaj okolice wyglądają nawet ładniej niż u konkurencji (za to Diablo jest bardziej mroczny - to jego wielki plus). Tylko nasz bohater jest jakby trochę mniej wyraźny, a może po prostu skafander jako taki ma mniej szczegółów od zbroi. Odrobinę inaczej niż w produkcie Blizzarda rozwiązano przezroczystość ścian. O ile w Diablo półprzezroczyste są wszystkie ściany w zasięgu wzroku (bohatera, nie gracza), o tyle Fallout oferuje inne rozwiązanie. Przejrzyste są tylko te ściany, za którymi aktualnie stoimy i to tyko w najbliższym otoczeniu bohatera. Jest to trochę mniej wygodne, gdyż nie widzimy, co znajduje się za ścianą, dopóki tam nie podejdziemy, ale producent rozwiązał to w prosty, acz pomysłowy sposób. Po prostu w miejscach niewidocznych przeważnie nie ma nic istotnego dla gry. Efekt ten przydaje się więc tylko po to, abyśmy zawsze widzieli naszego bohatera w pełnej krasie.
Kolejnym atutem Fallout jest walka. Nie odmawiam atrakcyjności rzeziom z Diablo (ależ ten Fat Demon jest wredny) czy Daggerfall, ale Role Playing to dla mnie (i chyba dla większości) walka z podziałem na tury, gdzie jest miejsce na zastanowienie się nad tym, co robimy. Tak właśnie jest ona rozwiązana w Fallout. Możemy w każdej ręce trzymać inną broń, a każde z nich może być użyta na dwa sposoby (dotyczy broni białej). Oprócz tego można także kopać i tłuc pięściami, jednak nie ma to jak dobry miotacz ognia.

Ten przydaje się często, gdyż podziemne tunele wypełnione są zmutowanymi szczurami, skorpionami itd., a dalej jest jeszcze "ciekawiej".
I tak można by jeszcze długo. Na przykład o tym, że w Fallout napotkamy mnóstwo ludzi, z którymi będzie można porozmawiać, a nie tylko demony do eksterminacji i tak dalej, ale byłoby to trochę dwulicowe, gdyż Diablo bardzo mi się podoba, a Fallout jest po prostu bardziej zbliżony do RPG "z prawdziwego zdarzenia". To, co jest dla mnie zaletą (walka z podziałem na tury, samodzielne tworzenie bohatera), dla innych może być wadą i w zasadzie obie gry znajdą wielu zagorzałych zwolenników i przeciwników. Obie też stoją mniej więcej na tym samym poziomie (poza muzyką: w tym nikt nie przebije Blizzarda). Cóż: wybór należy do Was, a ja osobiście proponowałbym nie zawracać sobie nim głowy tylko po prostu kupić obydwa produkty (przepraszam - wszystkie trzy: nie zapomnijcie o Daggerfall - mimo że różni się on diametralnie od wyżej wymienionych, jest równie odjazdowy).
Na koniec warto by jeszcze napisać o wadach. Jak na razie w Fallout znalazłem tylko jedną: nie można grać w sieci (dlaczego??!!). Poza tym, jak mawiał Kubuś Puchatek, "Sam mjut".

LORD YABOL

Po lewej w głębi: Panel "Inventory" jest w Fallout wyjątkowo wygodny.

Producent:
Interplay
Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena:

Do roboty - bij roboty

Jeśli wierzyć twórcom fabuł komputerowych gier to największym błędem ludzkości było skonstruowanie robota. Mamy jak w banku, że wcześniej czy później te wredne maszyny obrócą się przeciwko swoim twórcom, a nasza rasa zostanie zepchnięta (w najlepszym przypadku) do roli konserwatorów i odrdzewiaczy metalowych (niewdzięcznych) drani.

Tego typu fabuła jest osnową gry Robotron X firmy GT Interactive. Czy tytuł nie budzi u najstarszych czytelników CDA uczucia zwanego deja vous, tzn. czy nie macie wrażenia, że już gdzieś kiedyś coś takiego obiło się wam o uszy? Jeśli tak to gratuluję dobrej pamięci. Kiedyś, w zamierzchłej przeszłości, gdy szczytem marzeń większości graczy był ZX Spectrum, czyli w okolicy 1982 roku, była sobie gierka (na automatach, oraz Atarynkach) o nazwie Robotron: 2048. Po wielu, wielu latach doczekała się remake'u na PC. Zasadnicza i najbardziej odczuwalna zmiana to wprowadzenie trzeciego wymiaru (oryginał był dwuwymiarowy), rozbudowanie ilości etapów i wprowadzenie dodatkowych wrogów.

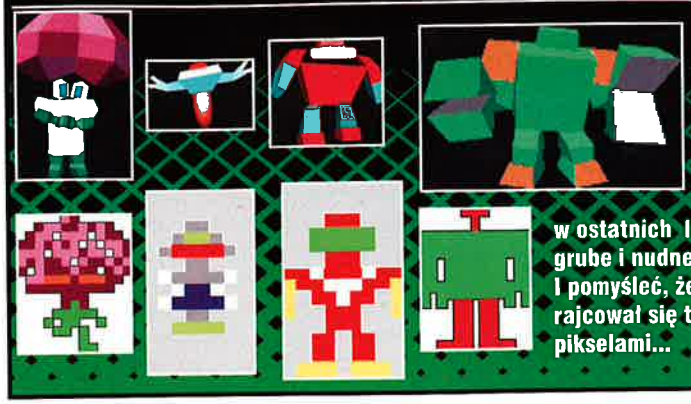
Celem gracza, prowadzącego faceta o imieniu Eugeniusz, jest wykończenie widocznych na danej planszy rozmaitych robotów (niektóre z nich przypominają mi skrzyżowanie gracza w futbol amerykański z hydrantem, ale są nawet robo-czołgi!), a to w celu uratowania pałętających się tu i tam ludzi obojga płci; to smętne resztki naszej rasy, startej przez roboty z powierzchni Ziemi. Na planszy gry znajdziemy bomby, teleporty, wybuchowe pułapki, oraz mnóstwo rozmaitych przedmiotów, które należy zbierać (dodatkowe bronie, życia, tarcze i cały ten bagaż znany nam z podobnych gier akcji). Grając w Robotron X możemy śmiało przestawić nasz mózg na jałowy bieg, ponieważ raczej nie będziemy z niego zbyt mocno korzystać. Radzę natomiast dobrze rozmasować palce, gdyż czeka je ciężkie zadanie. Sto poziomów oraz 30 typów wrogów, czyhających na twe życie! Pułapki!

Gra jest dynamiczna, szybka i w sumie przyjemna (choć ja poczułem się po paru etapach mocno znużony). Przy dużej ilości wrogów na planszy szybkość akcji gwałtownie dołuje i to nawet na P133 z 16 Mb Ram. Co do grafiki to mam nadzwyczaj mieszane uczucia, ponieważ mimo SVGA obiekty są dla mnie zbyt prymitywne, kanciaste, robione na teksturowanych wektorach i niezbyt dobrze zanimowane; wyglądają jakby pożyczono je z jakieś amigowskiej gry z początków lat 90-tych. Ba, jest nawet nieco "drucianych" (niewypełnionych) wektorów przy grafice backgroundów... Ale jednocześnie kamera wyczynia cuda, a wszystko razem może się podobać - choć dalibóg nie wiem czemu. Być może jest w tym jakiś specyficzny posmaczek czasu gdy byliśmy bardzo młodzi, i to budzi mój podświadomy sentyment? W każdym razie na pewno nie jest to grafika na poziomie do jakiego przyzwyczaiły nas ostatnio wydawane gry. Oprawa dźwiękowa wyraźnie nawiązuje klimatem do Robotron: 2048 i powinna się wam spodobać; jest urozmaicona oraz dobrze wykonana.

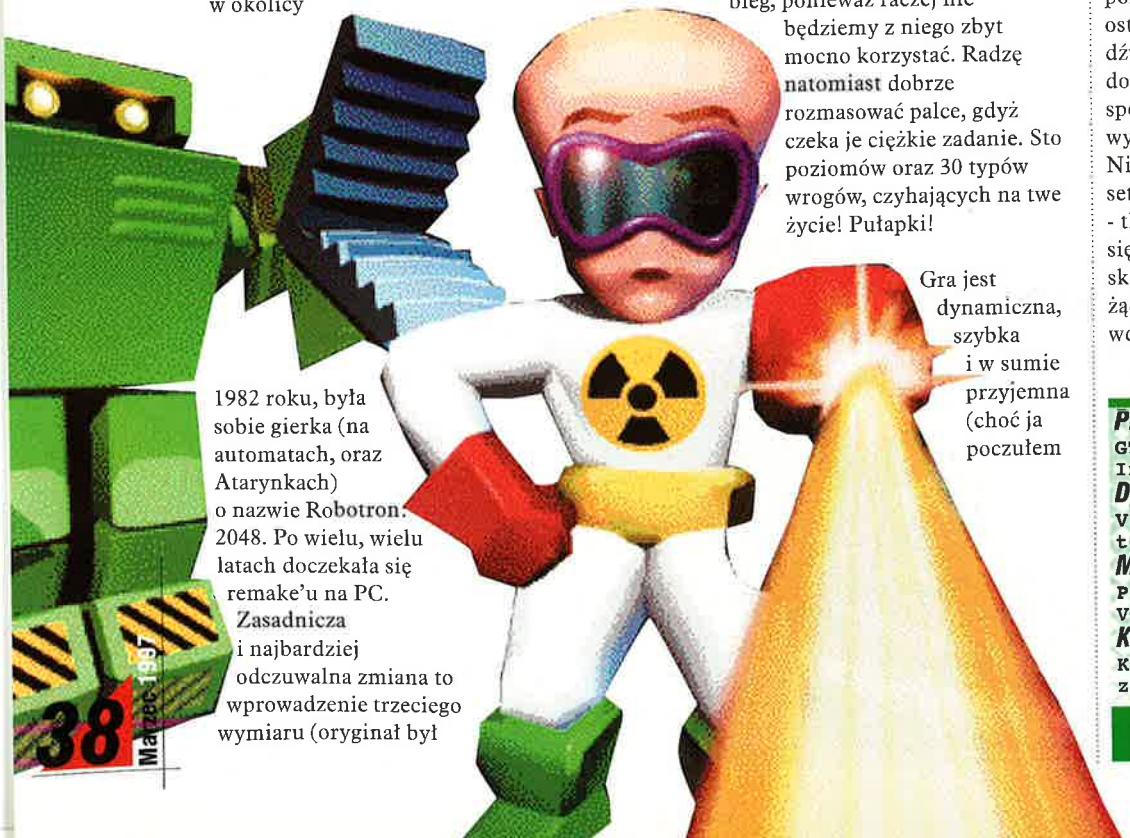
Nie zamierzam zobaczyć po osiągnięciu setnej planszy komunikatu "level 101 - the war is continues" (ponoć tak kończy się ta gra), ale jak ktoś nie lubi widoku skaczących po Eugeniuszu robotów i pała żądzą rewanżu, to ma przed sobą wdzięczne pole do popisu.

DRACO

Emeryci do boju!



Tych kilka obrazków może dużo więcej powiedzieć o rozwoju gier komputerowych w ostatnich latach, niż grube i nudne elaboraty. I pomyśleć, że człowiek tak rajcował się tymi mega-pikselami...



Producent:
GT Interactive/Virgin Interactive

Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255

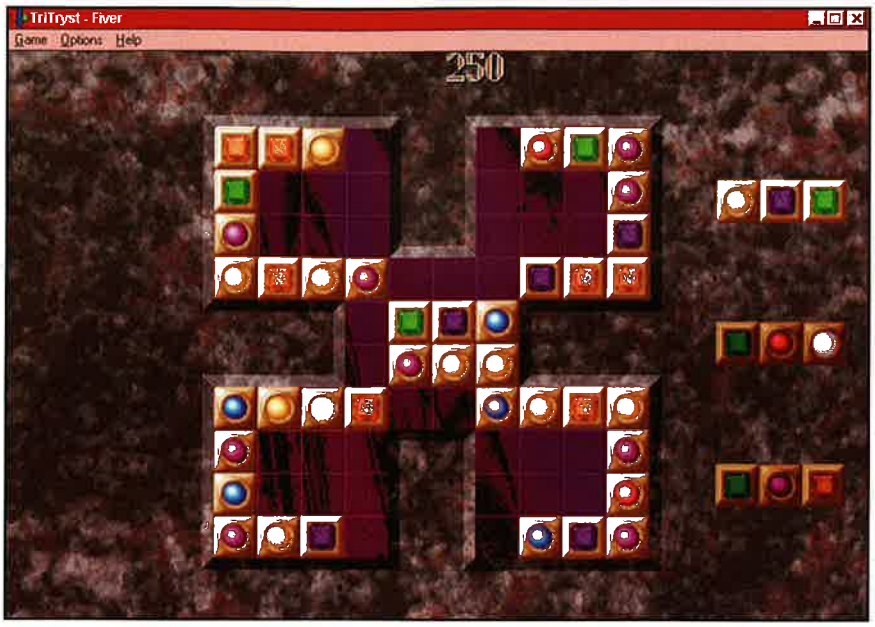
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2

Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Dominko

Czy lubicie grać w domino? A czy nie wydaje się Wam, że gra ta jest zbyt monotonna i można by było ją odrobinę ... przerobić? Nie, nie mam tutaj na myśli malowania naszych starych, wysłużonych kosteczek, ani wkręcania żaróweczek w pudełko ... zostaw ten śrubokręt! Mam na myśli ...

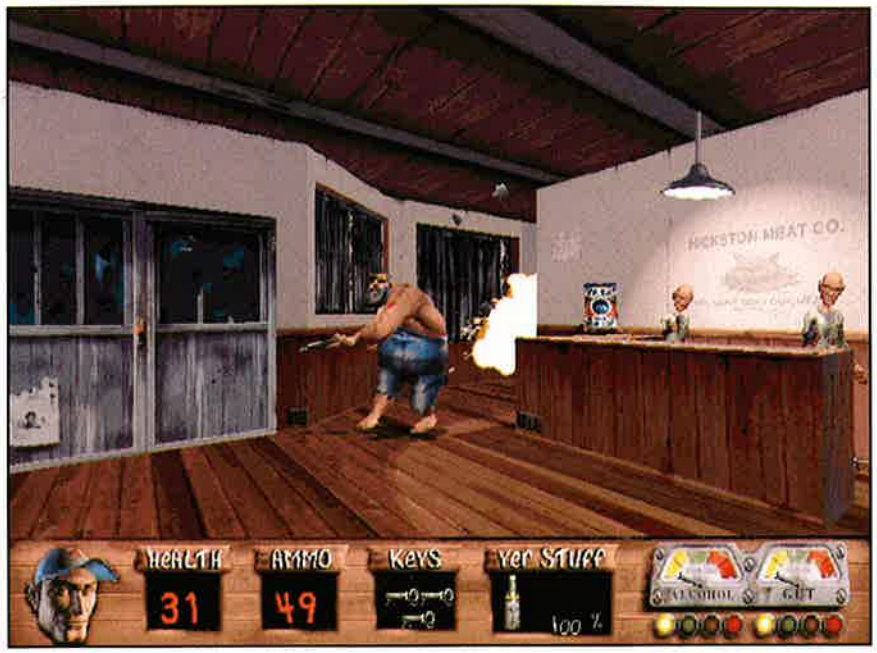


Witam wszystkich miłośników męczenia mózgu i eksploatowania szarych komórek. Proszę w żadnym przypadku nie brać przykładu z Mac Abry, który moje powyższe zachęty, zrozumiał całkowicie na opak. Ja natomiast postaram się, aby takie skojarzenia nie przyszły nikomu do głowy, podczas gry w tę niezwykle ... logiczną układankę. A zatem do rzeczy bąbelki. Jak można przekonać się na pierwszy rzut oka, mamy tu do czynienia ... o przepraszam, oko mi wypadło, to ten śrubokręt musiał coś uszkodzić ... w każdym razie, mamy tu coś na kształt domina. Zasady są jednak nieco bardziej skomplikowane, aczkolwiek można je szybko poznać. Przynajmniej dla mnie, Lord Yabol długo się wpatrywał, zrobił zeza, zaczął stękać, zrobił się czerwony i teraz siedzi pod biurkiem i płacze ... ale wróćmy do sedna sprawy. Zacznijmy od kostek - początkowo każda z nich składa się z trzech części. Na każdej z nich znajdziemy symbol, nasze zadanie polega na dopasowaniu w poziomie lub pionie, trzech podobnych części. Gdy to uczynimy, te znikają, a my zakute łby, męczymy się dalej, a jakżeby inaczej. Dalej czekają na nas motylki, grzybki, kamyczki, różowe kapciuszki i format twardziela. Układać można absolutnie wszystko - ale to w dalszych etapach. Prawdziwy wojownik potrzebuje czegoś więcej, niż możliwości wyboru planszy. Dlatego też, obok klasycznej rozgrywki, kiedy to gracz może wybierać tylko pierwszą z kolei kostkę, istnieje opcja, dzięki której grający ma praktycznie dowolny wybór, spośród wszystkich pojawiających się na ekranie klocków. Wbrew pozorom w tym wypadku zadanie wcale nie jest łatwiejsze. Trzecia opcja polega na ograniczeniu czasu, czyli klasyczna rozgrywka plus ramy czasowe, w których należy się zmieścić; moim zdaniem najmniej interesująca rozgrywka - lubię chwilę pomyśleć przed atakiem. Ale zanim się zaprzemy, nadmiemy i ... pomyślimy, warto skorzystać z prawego przycisku myszki, a klocuszki nasze zaczną się obracać (uwaga, podczas tej czynności klaszczemy w ręce). Szeregowy Kiełbasa! Przestać mi tu suszyć zęby! Tacy jesteście szczwani, co!? No to grajcie. Grajcie mówię! Specjalnie wybiorę opcję, w której trzeba zaliczyć odpowiednią ilość trafień, aby zostać dopuszczonym do następnego etapu. Gdyby komuś ręce za bardzo się trzęsły i przypadkiem zrobił coś, czego nie chciał zrobić (ja tego nie wypiłeeeeeeem, hep!), to może sobie poszperać w menu i cofnąć uczynione dla swego kraju szkody wszelakie. Szkód uczynionych dla naszego słuchu usunąć nie można, ale za to można usunąć dźwięk ... zostaw te głośniki! ..., który tak na marginesie, zapowiada się w miarę sympatycznie. Grafika na średnim, dobrym poziomie, chociaż ... całość mogłaby wyglądać lepiej, po co w końcu armia wydaje ciężkie pieniądze podatników, na oprogramowanie szkoleniowe dla kadry oficerskiej, co!? O przepraszam panie Generale, eee co pan robi z tym śrubokrętem ... ? #@$!!@#@#!#!!!

Ciasteczkowy Potwór

Producent:
Cinematronics/
Virgin Interactive
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM,
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows
Cena:

Pszenno-buraczana wendetta



Po prawej w głębi: Czy są gwoździe? Nie? To poproszę pół kilograma marchewki!

Wraca Józuś do domu z wesela. Próbuje zdjąć galowy garnitur... i nic. Szarpie nerwowo - bez skutku. Zrezygnowany woła: Maryśka, no pomóżże mi zdjąć kapote bo sam nie zdzierże. Posłuszna małżonka biegnie na pomoc, po chwili rozlega się chichot: Józuś, ty niezdaro, toż ty w plecach siekiere masz!

Taka już ludzka natura, że lubimy śmiać się z innych nacji, środowisk czy grup społecznych. W Polsce przedmiotem często niewybrednych dowcipów są górale i Kaszubi, w Anglii Szkoci, na całym świecie Amerykanie i Japończycy, lekarze lubią żartować z górników, górnicy z policjantów, policjanci ze strażaków, a strażacy z górali - nazywa się to fachowo obiegiem zamkniętym. Mieszkańców wsi bawi humor wyszydzający "miastowych", zaś ci ostatni zrywają boki, opowiadając anegdoty o "burakach" z prowincji. No i w tym miejscu przechodzę do jądra problemu - gra Redneck Rampage reprezentuje bowiem ten właśnie rodzaj humoru (redneck, w dosłownym tłumaczeniu "czerwone karczycho" to określenie jakie Amerykanie przypisują biednym robotnikom rolnym z Południa, którzy z racji trybu życia wystawiają swe ciało na zgubne działanie promieni słonecznych).

Być może gdzieś w stanie Arkansas istnieje miasteczko Hickston. To nieważne. Ważny jest dramat, jaki się tam rozegrał. W pewną bezchmurną noc nad mieściną się zakotłowało, zawarczało, zaczęło migać, mlaskać, tudzież chrobotać, powstał ogromny lej (lej, nie chlej) w niebiosach, zakotłowało się jeszcze mocniej, rozległo się potężne DUUUUP, po czym wspomniany lej wypluł z bezmiernej otchłani kosmosu pojazd Obcych. Wszystko rozegrało się w takim tempie, że mieszkańcy Hickston z początku nie zwrócili na nic uwagi - w końcu co tydzień w remizie były tańce i nikt nie robił z tego powodu afery. Jednak już następnego ranka...

Leonard obudził się z lekkim łupaniem czaszki. Przeciągnął się zamaszyście, zrzucił łupanie z łóżka - nie pomogło, walnął w czaszkę młotkiem - trochę lepiej, ale ciągle nie to, więc wyciągnął ze skrytki w gumiaku tabletkę Alca-zelcera, popił ją łykiem burbona i wreszcie poczuł ulgę.

- Fajnie wczoraj było, ale pora brać się do roboty. Jeszcze tylko popatrzę sobie na moją malutką, może już się obudziła? Och, jakaż ona piękna, ma taką delikatną i różową skórkę i takie śliczne, rozumne oczęta ta moja Bessy. Nic dziwnego, że wygrała konkurs - całe ziuri było nią oczarowane. Może wleję jej trochę mleczka do korytka? Ale, ale... chwilunia a gdzie Bessy?!! Nieeee, ukradli moją świnkę!!!!!

Zrozpaczony bohater padł twarzą w podściółkę i zaniósł się szlochem.

- Nie mam się nawet komu wyżalić - mama powie, że znowu miałem delirkę, kumple zawsze zazdrościli mi Bessy, właśnie... Frank powiedział wczoraj, że za taką lochę to oddałby swoją żonę, a Bill

Po lewej w głębi: Ech życie, życie... Miałem kurę nioskę, a teraz tylko puch mi się ostał.

po pijaku nawet się do niej dobierał. A może to Luis albo Dick? Ja im pokażę, zrobię w tym miasteczku porządek!

W przypływie energii Leonard podniósł się z klepiska, otarł twarz z łez i nie tylko (podściółka jak to podściółka, zawiera różne niespodzianki), po czym wyjął z lodówki spluwę oraz łom z komórki i wyszedł przed dom. Słońce świeciło, ptaszki śpiewały, szumiał potoczek, jednak nasz dzielny mściciel od razu zorientował się, że coś tu śmierdzi (i nie był to bynajmniej aromat położonej nieopodal gnojówki). Po opustoszałych podwórkach i szosie kręciły się stada bezpańskiego drobiu. Jakiś szaleniec przemknął drogą w półciężarówce, zabijając kilka nieuważnych kokoszek. Nagle rozległy się strzały - ba... nie tylko się rozległy, ale kilka kul przeleciało o parę centymetrów od lewego ucha nieszczęsnego hodowcy trzody chlewnej, który w ostatniej chwili zdążył skryć się za starą blaszanką. Zza telegraficznego słupa prażyła lufa dwururki trzymanej przez miejscowego pijaczynę - Billy'ego Raya.

- Co ten idiota wyczynia, wóda wyżarła mu już chyba resztkę mózgu - pomyślał Leonard, celując, naciskając spust i obserwując jak przeciwnik nakrywa się nogami (myślenie zawsze zajmowało mu sporo czasu).
Jakież było zdziwienie (niektórzy kretyni, wbrew powszechnie panującej opinii, również potrafią się dziwić), gdy zza zakrętu wynurzył się kolejny Billy Ray - może naprawdę to jest delirka. Leonard poradził sobie także z nim, lecz już za chwilę ujrzał następny egzemplarz, i następny, i jeszcze jeden. Z wrażenia aż przysiadł i pociągnął spory łyk ze znalezionej w krzakach piersiówki. Nic nie pomogło - koszmar trwał nadal, Obcy bowiem opanowali umiejętność klonowania.
A teraz o technice. Redneck Rampage został utworzony na bazie enginu po raz pierwszy wykorzystanego w Duke Nukem 3D. Grafika jest naprawdę monumentalna, podobnie jak wymagania sprzętowe (zalecana konfiguracja to: Pentium 166 z 32 MB RAM i kartą graficzną PCI). Ogromne wrażenie robią rozdzielczości, w których można grę uruchomić - maksymalnie 1600/1200. Podoba mi się również spore poczucie humoru i umiejętne oddanie klimatu "głębokiej", amerykańskiej prowincji - świat rednecka zaludniają postacie klasycznych sołtysów w gumiakach i podkoszulkach, co chwilę drapiących się po zadkach, znajdziecie tu zabudowania w rodzaju silosów (można do nich wejść przy pomocy odpowiednio użytej laski dynamitu), stodół, baraków, obór itp. Co jakiś czas przyjdzie nam się zmierzyć nie tylko z ludźmi, lecz i z krwiożerczymi komarami. W odzyskaniu nadwątlonych walką sił pomoże łyk gorzałki lub piwa (pamiętaj by nie pić na czczo, bo może Ci się zakręcić w główce), będziemy zmuszeni do wspinania się po drabinie, znajdowania sekretnych przejść i pułapek. W finalnej wersji ma się znaleźć 14 niepowtarzalnych poziomów, dziewięć rodzajów broni (od łoma, poprzez wnyki na niedźwiedzia po strzelby obcych) i całe mnóstwo innych, mrożących krew w żyłach szczegółów. Myślę, że premiera Rednecka może stać się doniosłym wydarzeniem w życiu nałogowych graczy.

CHUFU

Producent:
Interplay
Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022) 230705
Minimalna konfiguracja:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

Cena: ✆

Ekstaza?

Po prawej w głębi: "Jajowate" postacie nie wyglądają może realistycznie, ale za to grę można rozpoznać na pierwszy rzut oka.

W dawnych, zamierzchłych wręcz czasach była sobie gierka oparta na grafice wektorowej, która biła na głowę wszelkie obecne Tomb Raidery i inne takie. Mowa oczywiście o Alone in the Dark, który w przeciwieństwie do wspomnianego produktu Core Design zachowywał względną równowagę między elementem przygodowym, a zręcznościowym. Później przez jakiś czas o grach tego typu nie było nic słychać, aż do czasu pojawienia się Alone in the Dark 2. Wtedy nastąpiła rewolucja. Pojawiła się bowiem gra, która bardziej ze względu na wybraną konwencję niż z uwagi na poziom grafiki prezentowała się ładniej od obu "Alonów" i zdobyła ogromną popularność na całym świecie.

Mowa tu oczywiście o Ecstatica, dziele, które podbiło graczy swoją innością, po raz pierwszy oferując abstrakcyjną grafikę trójwymiarową, gdzie obiekty nie były konstruowane z wielokątów, ale z wypełnionych elipsoid. Dawało to wrażenie "jajowatości" postaci, ale to dzięki temu efektowi gra stała się tak bardzo charakterystyczna i rozpoznawana już na pierwszy rzut oka. Na porównanie do Alone in the Dark zdecydowałem się dlatego, iż twórcy z Psygnosis sami przyznają, że zainspirowała ich faktycznie praca kamer z produktu Infogrames i było to zauważalne. Z tym, że Ecstatica prezentowała się o wiele efektowniej.

Estetyka (zbieżność przypadkowa) była tylko jedną z wielu zalet tej gry. Kolejną z nich było umiejscowienie gry w realiach fantasy. Główny bohater musiał uwolnić rodzinną wioskę od terroryzujących ją demonów i zdobyć serce, rękę i ... (nie zagłębiajmy się w szczegóły) księżniczki o tytułowym imieniu Ecstatica. Dość trywialne, ale tworzyło odpowiedni nastrój i dawało motywację do zabawy... Jedyną wadą pierwszej części było to, że dało się ją ukończyć w bardzo krótkim czasie. Dlatego wszyscy, którym Ecstatica

się podobała, długo i z utęsknieniem czekali na jej sequela. I oto teraz nadchodzi. W porównaniu z jedynką grafika po prostu rzuca na kolana. Nie tylko wtedy zresztą. Nawet, jeżeli grę tą

porównamy z takimi hitami jak Tomb Raider czy MDK, to może to wypaść na korzyść Ecstatica 2. Piszę "może", gdyż produkty te prezentują odmienne konwencje (wektory vs. elipsoidy) i decyzja zależy w tym momencie od tego, czy gracz będzie wolał przesadnie okrągłych, czy przesadnie kańciastych bohaterów (podkreślam: bohaterów, gdyż bohaterka zawsze powinna być okrągła, ale tylko w strategicznych miejscach). Kamera pracuje podobnie, jak we wspomnianych Tomb Raider i MDK, ale tutaj (tak, jak w pierwszej części) prezentuje widok bardziej z góry, niż od tyłu (chociaż można zmieniać jej ustawienie). Oczywiście akcja dzieje się w tym samym świecie, a nawet zagramy tym samym bohaterem. Znowu będą demony, zamki, rycerze... Czy będzie księżniczka - jeszcze nie wiem, gdyż aby ukończyć grę, trzeba grać minimum sześćdziesiąt godzin z solucją w ręku, ale takie informacje podaje producent, a gracz, który nie widział produktu w trakcie powstawania będzie musiał pomęczyć się co najmniej setkę godzin.

I to tylko w przypadku, kiedy inna osoba będzie siedziała przy nim i czytała solucję na głos. Tego nam było trzeba. Gra, która pochłonie tyle czasu, warta jest naszych pieniędzy. O ile pierwsza Ecstatica posiadała może osiemdziesiąt lokacji (dokładnie nie wiem, nie chciało mi się liczyć) w scenerii średniowiecznej wioski, o tyle dwójka to już ponad tysiąc miejsc w scenerii średniowiecznego gotyckiego zamczyska.

Jeszcze ciekawsze jest to, jak owe lokacje wyglądają. Wszystkie rysowane są w czasie rzeczywistym, ale nie są to mierne wektory, tylko elipsoidy, czyli tak samo jak w przypadku postaci. Dzięki temu ściany nabierają wrażenia plastyczności i jakby większego realizmu (w przeciwieństwie do postaci). Grafika wygląda tutaj po prostu ślicznie, i nawet zagorzali przeciwnicy tego rodzaju gier powinni chociaż chwilę pograć, by zobaczyć, co można zrobić z ich komputerem. Co najciekawsze wszystko to chodzi płynnie dzięki umiejętnemu wykorzystaniu Direct X.

Po lewej: Większość lokacji w grze, to doskonale zrobione wnętrza monumentalnego gotyckiego zamczyska.

Ecstatica 2 oferuje potężną swobodę ruchów, co najlepiej widać podczas walki. Tutaj właśnie najlepiej widać płynność i dynamikę gry. Jedyną wadą od strony wizualnej są zbyt mało widoczne przedmioty. Dobrze: zbliżamy się do wad, zatem pora wymienić kolejną: nie jest ona zbyt istotna, ale na początek może przeszkadzać. Otóż sterowanie klawiaturą jest nieraz uciążliwe. A z takim właśnie mamy do czynienia w tym programie. Więcej "buraczków" nie zauważyłem. Producent pisze o Ecstatica 2, że będzie to jeden z hitów 97 roku. Zbytnio bym się nie rozpędzał, niemniej jest wielce prawdopodobne, że ma rację. Wątpliwości nie biorą się bynajmniej z niskiej jakości gry, gdyż prezentuje się naprawdę świetnie: po prostu wielu producentów również szykuje na ten rok swoje wielkie przeboje i nie wiadomo, jak to będzie. Mimo to w pierwszej dziesiątce powinna się znaleźć.

CORNHOLIO

Producent:
Psygnosis
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Międzygwiezdna batalia

Znowu mamy nowego RTSa. Jeszcze niedawno wydawało mi się, że gdzie jak gdzie, ale w tej dziedzinie już nic nowego wymyślić nie można. Tymczasem okazało się, że można, gdyż firma GT Interactive uraczyła nas swoją pierwszą grą rozgrywana w czasie rzeczywistym, która toczy się ni mniej ni więcej tylko w przestrzeni kosmicznej. Jedno tylko jest zagadkowe: dlaczego dostępny ekran gry ograniczają masywy skalne, imitujące meteoryty (ich najbliższym krewniakiem są masywy górskie znane z Warcrafta)? Podejrzewam, że taka a nie inna sceneria wybrana została wyłącznie dlatego, byśmy mogli powalczyć statkami kosmicznymi zamiast orków czy wojsk Armii Czerwonej.

Zostawmy na boku scenerię, a przejdźmy do samej gry. Jest dobra. To trzeba przyznać od razu, przynajmniej, jeżeli chodzi o stronę techniczną. Prędkości nic nie można zarzucić, gdyż choć statki poruszają się dość wolno, to ruch ten jest płynny i nie występują objawy "szarpania". Co do grafiki, to moje uczucia są mieszane. W porównaniu do Warcraft 2 jest po prostu taka sobie. To samo można jednak powiedzieć o Blood&Magic, w które mimo to grało się dość przyjemnie. W Star Command Revolution gra jest równnie sympatyczna, z tym, że po jednym warunkiem: musimy opanować obsługę, która nie jest zbyt intuicyjna. Za to jej atutem jest wysoka funkcjonalność, kiedy już zdołamy ją opanować. Idea gry jest dość prosta (zresztą czego tu oczekiwać w RTS). W przestrzeni kosmicznej toczą walki cztery cywilizacje. Wśród nich znajdują się wpółdzicy nomadzi (dzicy, a mają statki kosmiczne?), tajemniczy Triumvirat (łać. sojusz trzech osób- w tym wypadku trzech ras), czy społeczeństwo technokratów rządzonych przez komputer (Computrons). Ostatnią z ras są najbardziej niezależni Terranie (prawdopodobnie chodzi o mieszkańców naszej planety) - rewelacyjny pomysł, z którym spotkałem się tylko w War Wind. Każda rasa dysponuje podobnej jakości bronią i infrastrukturą: po osiem typów statków i siedem modeli urządzeń dla każdego. Bardzo ciekawym pomysłem w Star Command jest możliwość poruszania się Statkiem - Matką (mothership). Pełni on podobną rolę, co Town Hall z Warcrafta, z tym, że wysyła próbniki (małe rakietki) a nie peonów. Dzięki temu, że statkiem tym możemy nawigować, czas transportu materiałów został skrócony. Niestety takie rozwiązanie ma również wady, należy przez cały czas panować nad ruchem statku, gdyż w momencie zbytniego oddalenia surowców, po prostu zaprzestanie on wydobycia (podobna w skutkach była sytuacja z Blood&Magic, gdzie zmuszeni jesteśmy nadzorować transfer mana od golemów). Pamiętać należy o tym, by nie pokładać zbyt wielkich nadziei w stacjonarnej obronie, nie ma co liczyć na siłę ognia takiej np. wieży rakietowej...
Gra jest tworzona przede wszystkim z myślą o sieci. Nawet misje przeciw komputerowi są uruchamiane w ten sposób, że wywołują wrażenie gry sieciowej (łączenie się siecią z własnym komputerem itp). Oczywiście nie mogło zabraknąć możliwości zawierania sojuszy i paktów o nieagresji między graczami, ale uwaga: w grze przeciw komputerowi nie liczyłbym zbytnio na wysunięcie przez niego takiej propozycji.
Jak ocenić Star Command? Jest to typowy RTS plasujący się w górnej strefie gatunku, ale niestety nie w czołówce. Po prostu poza poruszającym się "town hallem" (mothership) nie ma tu zupełnie nic nowego. Czołówka RTS jest tak przeludniona, że cała reszta przeminie bez echa, w tym Star Command. No cóż - płakać nie będę, chociaż szkoda kilku dobrych pomysłów.

CORNHOLIO

Producent:
GT Interactive
Dystrybutor:
GT Ineractive
tel. (0044) 2583791
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

od podobieństw jedno jest pewne: gra jest fajna i dopracowana, co szczególnie widać przy nieco podbitych trybach rozdzielczości. Ciepłe kolory, staranne tekstury (choć jednak czasem z widoczną pikselozką), przyjemna kreska, specyficzne żarty grafików (np. słynne wykute w skale portrety prezydentów USA - przyjrzyjcie się dokładnie ich twarzom). Akurat coś dla najmłodszych (i nieco starszych). Efekty

Po lewej w głębi: Grafika może i wygląda jak z bajki dla grzecznych dzieci, ale gra budzi całkiem niebajkowe emocje.

Bajkowe wyścigi

Street Racer na pewno nie jest grą przeznaczoną dla miłośników symulacji jazdy samochodem. Wprawdzie w grze bierzmy udział w wyścigach aut, ale równie dobrze mogłyby to być wyścigi wielbłądów lub latających dywanów. Ta gra to czysta żywa zręcznościówa (rym dość podły, ale poetą to ja nie jestem), nie mająca ambicji udawać, że jest lepszą niż wygląda.

dźwiękowe (w tym różny dźwięk pracującego silnika dla każdego pojazdu) są na poziomie grafiki, a to oznacza dobrą jakość. Do sterowania najlepiej nadaje się sześcioprzyciskowy gamepad (mnóstwo najróżniejszych opcji do użycia w trakcie jazdy: od dopalacza po rozmaite uzbrojenie), choć z braku laku całkiem przyjemnie gra się też z klawiatury. Street Racer jest grą dla wszystkich, którzy chcą się nieźle rozerwać przy

Zawodnicy na start!

Osiem zabawnych samochodzików, a w nich ośmiu śmiesznych gości. Każdy z nich posiada zupełnie różne umiejętności utrudniania życia konkurencji. I niech was nie zmylą ich pocieszne twarze - to zawodowcy!

Mamy do wyboru osiem bajkowych postaci (jedna podejrzanie przypomina Papę Smurfa, a jest też Frankenstein i paru znanych z bajek gości) o zróżnicowanym charakterze. Właściwie to kierowców jest dziewięciu - jedna postać to nagroda dla cierpliwych graczy. Wybór postaci ma pewne znaczenie, gdyż każda z nich posiada przypisane jej równie oryginalne co dziwaczne możliwości utrudniania życia bliźnim. Mając wybraną postać szybko skaczemy sobie na jeden z 24 dostępnych torów wyścigowych (plus 3 ukryte), naturalnie po wcześniejszym ustaleniu rozdzielczości (od 320x200 po 640x480) i detali w rodzaju cieniowania (Goraudem) obiektów, etc. I możemy już radośnie gnać po planszy. Tory niestety nie są zbyt duże ani urozmaicone, ale ilość czyhających po drodze pułapek i atrakcji wynagradza nam to z nawiązką. Jeżdżąc zbieramy rozmaite gwiazdki, rakiety, apteczki, wiązki dynamitu, dopalacze (nie muszę chyba tłumaczyć, że większość 'wziątek' służy do umilania życia konkurentom). Do tego zmuszeni jesteśmy do pokonywania przeszkód terenowych (np. rzeki bezczelnie płynącej w poprzek trasy), tudzież możemy skakać, a momentami nawet fruwać, straszyć przeciwników (zależy to w dużym stopniu od rodzaju postaci). Wyposażeni w niezłą inteligencję komputerowi kierowcy mocno załażą nam za skórę, dostosowując zresztą swą technikę jazdy do naszych umiejętności, tak by gra nie była zbyt trudna nawet dla bardzo mało wprawnego gracza. To, co wyróżnia tę grę to niewątpliwie bardzo staranna i bardzo bajkowa grafika, jakby żywcem przeniesiona z filmu animowanego, z niezależnie przesuwanymi kolejnymi planami. Ni to słodziutki styl Disney'a, ni to coś a'la Smurfy - ale niezależnie ładnie zrealizowanej i nietrudnej zręcznościówce. Pamiętam recenzowaną w jednym z pierwszych CDA grę World Rally Fever. Street Racer jest zbliżony charakterem i wykonaniem - ale na pewno jest i ładniejszy i śmieszniejszy. Młodszy brat będzie zachwycony!

UGLY JOE

Producent:
Ubi Soft
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, DOS, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: ✆

Więzienne rozrywki

Po prawej w głębi: Smutny koniec jednego z więźniów.

Twórcy gier z serii Doomo-podobnych stają na głowie, by stworzyć coś, czego jeszcze nie było. A nie jest to proste. Produkcji tego typu powstaje obecnie tak dużo, że naprawdę trudno jest wymyślić coś oryginalnego. To już nie te czasy, że wystarczyło wpuścić gościa z paroma giwerami do labiryntu, by liczyć napływający wielkim strumieniem cash. Po Quake i Duke Nuke'm trudno jest zrobić coś lepszego pod względem grafiki i engine. Firmy uciekają się więc (oprócz maksymalnego udziwniania legendy i fabuły) do modyfikowania klasycznych założeń stylu. Mieliśmy więc już Doomy "latające" (Descent, Hellbender), te będące jednym wielkim deathmatchem (XS) oraz te "na kółkach" (recenzowany w przyszłym numerze Necrodome, czy ostatnio - Blam!Machinehead). Nowa gra DeathDrome firmy VIACOM zalicza się do tej ostatniej kategorii.

W XXI wieku poziom przestępczości wzrósł do wręcz niespotykanych rozmiarów - więzienia pękają w szwach, nie mogąc pomieścić wszystkich "pensjonariuszy". W związku

z tym postanowiono radykalnie zmniejszyć ilość przebywających tam więźniów. Pomysł, w jaki sposób tego dokonać raczej nie powstał w głowie człowieka, który ma wszystkie klepki na swoim miejscu. Kto mógły bowiem wymyślić coś następującego: więźniowie biorą udział w "igrzyskach" będących po prostu modyfikacją walki gladiatorów. Podobieństwo fabuły, a nawet tytułów gier DeathDrome i Necrodome jest - sami przyznacie - wręcz podejrzane.

Na czym polega zadanie więźniów? Dostają do swej dyspozycji wysmukłe i superszybkie motocykle, wyposażone standardowo w dwa typy broni: lasery

"Kto powiedział, że życie więźnia z niedalekiej przyszłości jest nudne? Kto powiedział, że morderca skazany na wielokrotne dożywocie nie ma szansy na wyjście na wolność? Ty to powiedziałeś? Zagraj w DeathDrome, a zanim zginiesz - zmienisz zdanie."

i coś w rodzaju "energetycznej bariery". Bariera taka generowana jest za motocyklem i biedny ten, kto na nią wpadnie. Gracz wcielający się w więźnia

ma do wyboru kilka pojazdów. Decyzja, o wybrać jest istotna, ponieważ motocykle różnią się szybkością, opancerzeniem i możliwościami manewrowania. Zaraz potem zaczyna się coś, co pamiętamy choćby z takich produkcji jak Tron (jeździło się motocyklem ciągnąc za sobą linię, o którą powinien się rozbić przeciwnik). Tu jednak zamiast linii od czasu do czasu stawiamy wspomniane bariery (o niewielkiej długości i trwałości). Naturalnie mamy też znacznie skuteczniejsze i nie tak bierne metody zmniejszania ilości wrogów. W czasie wyścigów zbieramy dodatkowe rodzaje broni. Możemy wyróżnić z pięć ich odmian - od klasycznych już rakiet, poprzez dość oryginalne atomowe "prezenty", miecze jonowe (tak naprawdę jest to coś w rodzaju elektrycznego działka skrzyżowanego z lassem... wiem, że to brzmi dziwnie, ale jak zobaczycie to urządzenie w działaniu, przyznacie mi rację), do disruptorów (to z kolei kojarzy

COPYRIGHT 1996 VIACOM INTERNATIONAL INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Mr. Jedi on line

Jakoś nie bardzo mogę wykrzesać z siebie entuzjazm po moich bojach w tej grze. Jak dla mnie to DeathDrome jest po prostu bardzo standardowo zrealizowaną strzelaniną w konwencji FPP. Nie zachwyciła mnie ani grafika, ani dźwięk, ani pomysł, ani wykonanie, a i grywalność jest zupełnie przeciętna. Jedyną rzeczą wartą podkreślenia jest niewielki stopień trudności gry, dzięki czemu nawet mało wprawny gracz może poczuć się jak Superman, rozwalając wroga za wrogiem.

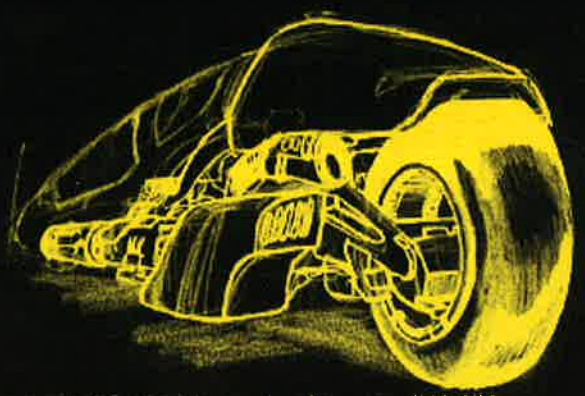
mi się z boliwijskim "bolas"). Hm, nie jest tego zbyt dużo, a ponieważ dość szybko dysponujemy całym arsenałem gra w pewnym momencie zaczyna się robić nieco (pod tym względem) monotonna.

Oprócz uzbrojenia, zbierać należy dodatkowe życia (można je też otrzymać dzięki zgromadzeniu odpowiedniej ilości punktów). Możemy wzmacniać opancerzenie swego "Runnera" (bo taką nazwę noszą maszyny), a także reperować uszkodzony pojazd. Koniecznie trzeba rozglądać się za kluczami. Bardzo często rozmaite 'znajdźki' chronione są przez wredne urządzenia o nazwie "fusion tower". Wjechanie na taką piramidkę czy też trafienie w nią z jakiejś broni, powoduje bardzo dużą i przykrą (dla będących w pobliżu) eksplozję. Ale ponieważ nasz pojazd może wykonywać wręcz kangurze skoki, to nie jest to aż taki problem. Nawiasem mówiąc 'fusion tower' można w prosty sposób wykorzystać jako broń - po prostu pozwalamy, by wróg "usiadł nam na ogonie", po czym w odpowiednim momencie wykonujemy skok (lub ostry zwrot, jeśli nasza maszyna dobrze się do tego nadaje - patrz wybór runnerów)... i liczymy, że gość za nami ma słabszy refleks i gorszy sprzęt. Innym wariantem jest takie 'ustawienie sprawy', że przeciwnik ma do wyboru: albo walnąć w barierę energetyczną, albo w zabójczą piramidkę. Warto jednak dodać, że komputerowy gracz prawie nigdy nie daje się złapać na tak prymitywny numer. Komputer wykazuje bowiem spory spryt - jego inteligencja jest nieźle dopracowana. No ale przy grze w sieci (do 8 graczy na raz) jest to jednak niezły patent.

Akcja dzieje się na kolejnych arenach. Arena to jedno wielkie pomieszczenie, pełne rozmaitych zakamarków, najeżone stromymi podjazdami, rampami, półkami, posiadające dodatkowe poziomy, połączone korytarzami z kilkoma innymi lokacjami. Część z nich zablokowana jest przez zamknięte śluzy, które otwieramy za pomocą zbieranych po drodze kluczy. Jak na mój gust, areny są trochę za sterylne - oprócz wrogów i tych "fusion tower" praktycznie nie ma w co sobie postrzelać, a szkoda, w sumie jakoś tam pusto i smutnawo.
Po wystrzelaniu wszystkich oponentów (czasem wystarczy zresztą zlikwidować tylko ich określoną na początku ilość), przenosimy się na kolejną arenę - i tak do skutku. Zasady są więc identyczne jak w XS. No, może poza jednym drobnym wyjątkiem: tutaj mamy dość niewielki limit czasu na wykonanie zadania. Twój los, jeśli nie zmieścisz się w wyznaczonym

przedziale, jest naprawdę nie do pozazdroszczenia. Ale wbrew pozorom gra nie jest trudna. Jeśli zaliczasz się do zawodowych 'doomaniaków', powinieneś ukończyć ją w góra dwa-trzy dni średnio intensywnego grania, bez żadnych cheatów, tipsów i kodów.
Teraz powiedzmy sobie nieco o engine gry. DD jest szybka, ale to przy założeniu, że gramy w low-resie i posiadamy co najmniej P-100. Wtedy nawet przy najwyższym trybie wyświetlania detali (rzecz jasna w obrębie low-res) gra się wręcz komfortowo. Włączenie wyższej rozdzielczości (640x400) wywołuje raczej przykry komunikat: "P-133 bardzo wskazany". Ale fakt faktem - na P-133 w tej rozdzielczości gra działa bez zarzutu, tzn. wszystko płynnie chodzi. By grać w trybie 640x480, należy wykosztować się na co najmniej Pentium-166! Ludzie, co za czasy! Sterować możemy z klawiatury (z możliwością definicji swego obłożenia klawiszy - standard) lub z joysticka. Jest to zresztą jedna z niewielu gier FPP, gdzie sterowanie joystickiem ma sens, ale rzecz jasna ja preferuję klawiaturę.

Wspominałem już wcześniej grę XS - nie bez powodów. Grafika DeathDrome wygląda bowiem dość podobnie. Tzn. jest tak samo kontrowersyjna: jednym się podoba, innym nie. Na mnie robi średnie



COPYRIGHT 1996 VIACOM INTERNATIONAL INC.
ALL RIGHTS RESERVED.

U góry: Czy nie szkoda takich maszyn dla tych wrednych skazańców.

Po lewej w głębi: Ktoś miał pecha - walnął w "fuzion tower"

wrażenie (przynajmniej na pierwszych arenach, bo im dalej, tym jakoś lepiej i ładniej); jest nieco kanciasta i spikselizowana w low-resie, a tekstury ogólnie nie zachwycają. Motocykle - szczególnie na dalszym dystansie - wyglądają jak klocki, a i z bliska nie powalają jakością wykonania. Przy wyższych rozdzielczościach wymienione wady w dużym stopniu zanikają, ale wątpię by wielu czytelników CDA mogło sprawdzić to na własne oczy. Czego by nie mówić: od czołówki gier FPP dzielą DD ze dwie klasy. Efekty dźwiękowe są raczej przeciętne i nie bardzo wiem co mógłbym napisać o nich więcej. Jako podkład muzyczny użyto techno (redakcyjny znawca tej muzyki podpowiada, że to nie jakieś tam techno a rave - Oki, dla mnie to niemal to samo: słucham bluesa i soulu, więc niech będzie, że rave). Łoją szybko, ostro i mocno, co ładnie się komponuje z akcją.
DeathDrome ma wystarczająco wysoką grywalność, by umówić się z nią na kilka kolejnych randek i wrócić z tych spotkań z błogim uśmiechem na twarzy. No, nie jest to na pewno jakaś doomowa Miss Universum czy inna Claudia Schiffer, ale jak się nie ma co się lubi...

OGRE

Producent:
Viacom/Virgin Interactive
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib
Cena: ✆

A może by polatać?

Czy pamiętacie czasy, kiedy to włączaliśmy swoje Amisie czy 286-tki, aby z ich procesorków wycisnąć ostatnie soki, uruchamiając najnowszy symulator? Czasy się zmieniają... Ludzie się też zmieniają i mają coraz większe wymagania. Posiadają coraz to lepszy sprzęt. Teraz porządny miłośnik symulacji, jak nie ma co najmniej Pentium, to się w ogóle nie przyznaje, że posiada komputer. Co tu dużo mówić? - obecne symulatory wykorzystują zaawansowane techniki modelowania 3D, które wymagają naprawdę szybkich maszyn. Wydawałoby się, że czasy "piramidkowych" górek już dawno minęły.

A tu nagle pojawia się taka gierka jak Air Warior II. Kto lubi bitwy powietrzne na wielką skalę, to gra ta jest na pewno dla niego. Nasz wojownik jest może na pierwszy rzut oka podobny do Flight Symulatora (chodzi mi przede wszystkim o sposób manewrowania), ale tak naprawdę lotem można się tu cieszyć o wiele bardziej - wystarczy ustawić w opcjach pełny realizm. Jeśli będziemy ostro skręcać, to przeciążenia spowodują, że krew nam z głowy odpływa i widzimy coraz mniej. Uważajcie też na to, aby przy naprawdę ostrym skręcie nie oderwały się Wam strugi powietrza od skrzydeł. Można wówczas bardzo łatwo wpaść w korkociąg - czujemy się wtedy tak, jakbyśmy dosiadali siekierę na wysokości paru tysięcy stóp. Grafika przynosi z sobą kolejne skojarzenia z FS. Podkreślam, że w tej chwili mamy wersję demonstracyjną programu, nie możemy więc spodziewać się cudów. Jak na razie ziemia jest zielona i gdzieniegdzie upstrzona jakimś kwadratem, który ma chyba symbolizować pole. Do tego kilka kanciastych gór. No tak - co do gór, to trzeba przyznać, że się postarali, bo każda zbudowana jest z ok. 25 różnokolorowych wielokątów. Na samym szczycie widać nawet śnieg. Tyle na ziemi. Na niebie jest nieco lepiej. Spotkamy tam to, co tygryski lubią najbardziej: cały rój nieprzyjacielskich samolotów.

Atakują ze wszystkich stron. Do opędzenia się masz tylko karabin maszynowy. A amunicja kończy się naprawdę szybko. Jeśli przymkniemy oko na grafikę (która, mam nadzieję, w pełnej wersji będzie dużo lepsza), to zabawa jest naprawdę przednia.

Ale to jeszcze nic. Tak naprawdę Air Warior II to dwie różne gry w jednej... Tak, tak - w opcji gry standardowej możemy bowiem wybrać sobie jedną z sześciu bazowanych na faktach z autentycznych kampanii (wiecie o czym mowa - nie chodzi o misje!) z czasów drugiej wojny światowej. Można stanąć po stronie państw Osi lub, jesli ktoś woli, wojsk Sprzymierzonych. Do tego mamy do dyspozycji ponad 300 misji na Pacyfiku, w Korei, możemy nawet wcielić się w pilota z I Wojny Światowej (no wiecie - biały szal u szyi i tego typu rzeczy). Istnieje też opcja gry z 'zamodemowanym' przyjacielem.

Możemy też grać "na żywo". Opcja "Party Line" pozwoli zmierzyć się nam ze 120 innymi graczami podłączonymi do Internetu. Oczywiście wszyscy latamy w tej samej przestrzeni powietrznej. Tłok jest niesamowity. Jeśli wpadniesz w coś takiego, to naprawdę przekonasz się, co to znaczy strach. Kto nie wierzy, niech sprawdzi to sam. Jeśli nie czujesz się na siłach, aby podołać trudowi pilotażu, istnieje możliwość zalogowania się jako strzelec pokładowy innego pilota. No cóż - nie wszyscy są urodzonymi pilotami, a na wojnie strzelec pokładowy jest równie ważny jak pilot.

Jeżeli jesteś już znudzony "tym ciągłym lataniem" i gdzieś w zwojach Twojego mózgu czai się myśl: "czy aby tak sobie nie pojeździć czymś dla odmiany?" - nie ma sprawy: Air Warior II pozwala zasiąść za sterami czołgu czy za kierownicą jeepa. Oczywiście

walka ponad Tobą toczy się w najlepsze. Całość pola boju możesz obejrzeć sobie na mapie taktycznej. Znajdują się na niej wszystkie samoloty, które posiadają indywidualne znaczki. Pozwala to zorientować się dobrze, gdzie jaki samolot się znajduje. Oczywiście możesz rozejrzeć się we wszystkie strony (radzę często spoglądać w lusterko). Co by to był za samolot, który by nie miał radia! Możesz wydawać rozkazy swoim skrzydłowym, którzy pójdą za Tobą nawet "w ogień". Jak się to robi, musisz rozszyfrować sam... - dla ułatwienia powiem, że trzeba użyć w tym celu apostrofu ('). Dysponujesz kamerą, którą możesz nagrywać wideo Twojej misji. Podczas późniejszego podziwiania rekordu możesz "wskoczyć" w środek akcji i zaprowadzić porządek tam, gdzie go do tej pory nie było... Jeśli już o zakończeniu mowa, to dodam jeszcze, że jak dotąd nie spotkałem się z tak rozbudowanym symulatorem. No bo czy ktoś widział gdzieś symulację skoku ze spadochronu? No chyba, że chodzi tu o skok ze spadochronem. Sam się w tym gubię.

SZYMON

Producent:
Interactive Magic
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

NR 2/96 cena: 9 zł

na dysku CD m in.:
Polanie, Hexen, Wing Commander IV, Ptaki Polski, Super Memo, Duke Nukem 3D, Silent Thunder A10, Primal Rage

NR 4/96 cena: 9 zł

na dysku CD m in.:
Virtua Fighter, Euro 96, Albion, Mega Race 2, Duke Nukem 3D screen saver, VirusSave, Wide World of Animals, Hind

NR 5/96 cena: 9 zł

na dysku CD m in.:
Screamer 2, War Wind, Lords of The Realms 2, MYST screen saver, Voyeur II, SWIV 3D, Origins of Mankind, Fire Fight, Road Rash

NUMERY ARCHIWALNE MOŻNA ZAMAWIAĆ LISTOWNIE, TELEFONICZNIE LUB POCZTĄ ELEKTRONICZNĄ

NR 6/96 cena: 12 zł

na dysku CD m in.:
Ace Ventura, Marathon 2, Pinball Construction Kit, Zombie Wars, Necrodome, Fractal Painter 4.0, HiJack Morph, Zwierzaki

NR 7/96 cena: 12 zł

na dysku CD m in.:
Crusader: No Regret, Sonic CD, Daggerfall, Diablo, Harvester, Fate, Gene Wars, Blood&Magic, Dyktando, Cubase, Super Print

NR 1/97 cena: 12 zł

na dysku CD m in.:
Virtua Squad, Hunter Hunted, Realms of the Haunting, Titanic, AntiVirenKit 5.0, Assasin 2015, Blue Ice, Freehand 5.0

NR 2/97 cena: 12 zł

na dysku CD m in.:
Akord, Grammar Tree, Pitagoras 1.2, You&Me II, Blast Chamber, Crazy Drake, Quake 1.06, Alien Trilogy, KKND, Deus, Wooden Ships

WROCŁAW, UL. TĘCZOWA 25
TEL. (071) 3437071 W. 338
TEL./FAX (071) 3412083
E-MAIL: SILVER@MIKROZET.WROC.PL

Wiek dekadencji

W połowie czwartego tysiąclecia naszej ery ludzkość sięgnęła szczytów. Panowanie nad gwiazdami stało się rzeczywistością. Jednak (czego należało się spodziewać) nawet tak długi okres nie wystarczył, by wyleczyć ludzi z jednej cechy- z głupoty. Kiedy osiągnięto niewyobrażalną potęgę, wykorzystano ją do autozniszczenia w niewyobrażalnie głupi sposób. Skutek był prosty do przewidzenia: fanatyzm religijny, dekadencja, zapaść nauki i wegetacja kolonii ludzkich na ruinach dawnej potęgi. Znalazł się jednak ktoś, kto podjął się próby reaktywowania galaktycznego imperium. w 4550 roku Vladimir I ogłosił się cesarzem i zjednoczył pod swoimi rządami całą galaktykę. Aby w przyszłości uniknąć walk o tron, Vladimir wprowadził system elekcyjny zbliżony do tego, jaki znamy z historii średniowiecznych Niemiec. Mianowicie rozdzielił berła elektorskie między wszystkie organizacje mające coś do powiedzenia w galaktyce. Pięć z nich otrzymał Kościół pełniący w feudalnym społeczeństwie imperium rolę podobną do tej, jaką faktycznie sprawował w średniowieczu. Pięć dostało się lidze kupieckiej-organizacji, która pozostała jeszcze z czasów Republiki (przed konfliktem). Pozostałe pięć zostało rozdzielone między Domy Szlacheckie. Idea ta była równie dobra, co niewykonalna. Vladimir osiągnął tylko tyle, że kiedy po jego śmierci szlacheckie rody skoczyły sobie do gardeł, miały zapewniony start z równych pozycji.

Tak oto rozpoczyna się gra strategiczna Emperor of the Fading Suns. Produkt mający duże szanse na mistrzostwo w swojej dziedzinie. Występujące w grze rozwiązania pozwalają na spekulacje o detronizacji takich produktów, jak Civilization 2, Master of Orion czy Deadlock. Dlaczego? Dlatego, że Emperor oferuje to samo, co wszystkie wyżej wymienione gry plus kilka oryginalnych pomysłów. Już sama idea galaktycznego imperium opartego o stosunki feudalne jest bardzo frapująca (chociaż wtórna - patrz "Diuna" Herberta). Interesującym posunięciem było wprowadzenie do gry organizacji neutralnych (Kościół, Liga), które mogą opowiedzieć się po stronie gracza, bądź przeciwko niemu. Można np. przekupić przedstawicieli Kościoła, by obłożyli ekskomuniką naszego przeciwnika, a samemu prosić o błogosławieństwo itp. Takie możliwości komplikują rozgrywkę, czyniąc ją bardziej atrakcyjną. Zasady gry są proste. Aby zwyciężyć, należy podobnie, jak w Civilization 2 podbić całą planetę, z tym, że planet w Emperor mamy "odrobinę" więcej. A jeśli mówimy już o konfliktach zbrojnych, to co zobaczymy w Emperor of the Fading Suns przypomina mi jedną z moich ulubionych gier - Star Generala. Ktoś oczekuje recepty na sukces? proszę bardzo: pokonaj flotę przeciwnika w kosmosie, a następnie wykonaj desant na planetę. Podobieństwo jest jeszcze większe dzięki temu, że plansza podzielona jest na heksy (wygodniejsze od kwadratów znanych z Civilization 2 czy Deadlock). Na tym jednak podobieństwa się kończą, gdyż w Emperor of the Fading Suns infrastruktura planetarna jest istotna w takim samym stopniu, jak w Civilization oraz posiada równie duże możliwości rozbudowy. Potęga! Całe szczęście że mamy dostęp do czegoś w rodzaju civilopedii (tak na marginesie nawet nieźle się prezentuje), więc można się w tym wszystkim zorientować. Od strony graficznej Emperor zapowiada się dość efektownie. Na "głównej" planszy gry nie będzie żadnych rewelacji, klasyczny rzut z lotu ptaka. Natomiast interfejs gry wykonano bardzo efektownie. Całość oprawy graficznej generalnie nie odbiega od tego co zwykle widujemy na naszych monitorach; nie ma się czym zachwycać, ani czego krytykować. Nieco inaczej jest z samą grą, zapowiada się bowiem doskonale. Pozostaje tylko czekać na premierę i zobaczyć, co z tego wyniknie. A powinno wyniknąć, gdyż Emperor of the Fading Suns ma mnóstwo zalet. Jedną z największych jest to, że na jednym komputerze może grać nawet pięciu graczy. Kogo nie przekonały moje słowa tego zapraszam do "degustacji" dema z naszych krążków. Odjazd gwarantowany.

LORD YABOL

Producent:
Sega Soft
Dystrybutor:
Bobmark
tel. (022) 380502
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: ✆

Lot nad SIM-miastem

Każdy fan gier strategiczno-ekonomiczno-decyzyjnych (niezbyt fortunne określenie, ale naprawdę pasuje) zna zapewne firmę Maxis, autorów słynnej serii "simów". W Sim City grywało się jeszcze za czasów legendarnego C64. Świat pędzi do przodu, dlatego też gracze spragnieni zabaw w burmistrza miasta (plus jednoosobowej rady miejskiej i kilku innych instytucji) uraczeni zostali kolejnym produktem na miarę epoki SVGA - SimCity 2000. Nowe sim-miasto mocno mnie wciągnęło (cała mapa zabudowana pełnymi po brzegi "akrologiami"), po czym na długo pozostał niedosyt, aż do czasu wydania dwóch kolejnych produktów, czyli SimCity 2000 - Network Edition oraz Urban Renewal Kit.

Rola burmistrza ma jednak swoje wady. Taki gość jeździ sobie mercedesem z przyciemnianymi szybami i nie widzi jak wyglądają owoce jego pracy. Nie muszę dodawać, że czasem wyglądają tragicznie (kompleksy fabryk w środku osiedla mieszkalnego to codzienność w SimCity). Dlatego też firma Maxis uraczyła nas grą, w której możemy zapoznać się z wyglądem naszego miasta, a także ratować je od katastrof, spowodowanych naszymi nieodpowiedzialnymi rządami. Mowa o zapowiadanym już jakiś czas temu SimCopter, czyli symulacji śmigłowca ratowniczego patrolującego niebo sim-miasta. Tak naprawdę "symulator" to trochę za mocne słowo. Jest to bardziej gra zręcznościowo symulacyjna. Nasze zadanie polega na wykonywaniu kolejnych misji ratunkowych, we współpracy ze strażą pożarną i (niekiedy) policją. Gracz jest tu kimś w rodzaju wolnego strzelca i za misje nie otrzymuje awansów tylko pieniądze, za które może zaopatrzyć się w sprzęt ratowniczy (straż nie udostępni go za darmochę). Do naszej dyspozycji oddano osiem modeli

śmigłowców o zróżnicowanych parametrach, oraz siedem rodzajów sprzętu ratowniczego. Jednak coś mi się wydaje, że gra nie była robiona po to, aby wykonywać kolejne misje, lecz po prostu pooglądać sobie nasze miasto z lotu ptaka. Tak, tak... W SimCopter możemy polatać nad miastem stworzonym w każdej z wymienionych na wstępie gier (za wyjątkiem pierwszego SimCity). Jeszcze ciekawszym efektem jest spacer ulicami miasta w przerwach między misjami.

Czyżby powstała gra idealna? Niestety, to nie ta bajka. Otóż największym z minusów programu jest grafika. O ile tekstury budynków wyglądają przyzwoicie, o tyle naszego śmigłowca, samochodów, dymu z kominów itp. zwyczajnie nie da się oglądać. To samo tyczy się postaci gracza podczas spaceru po mieście. Koszmar i tragedia. Nie będę jednak zbytnio pomstował, mając na względzie fakt, iż procesor "zajęty" jest przez DOKŁADNE odwzorowanie naszego miasta. Kolejnym "kwiatkiem" jest odrobinę zbyt mały realizm lotu. Nie przepadam co prawda za symulacjami z prawdziwego zdarzenia, gdzie pilnujemy dziesiątki wskaźników, a klawiszologia zajmuje 200 stronicową książkę, jednak przesadą jest gdy uderzenie śmigłowcem w ścianę wieżowca kończy się jedynie lekkim uszkodzeniem.

Na koniec warto zastanowić się nad ogólnym podsumowaniem. Pamiętać należy, że gra jest dość specyficzna, więc będzie odbierana krańcowo różnie przez graczy lubiących i nie lubiących SimCity. Dlatego też będą dwie opinie. Pierwsza przeznaczona jest dla kogoś, kto nigdy nie grał w SimCity, a lubi gry w rodzaju Flight Symulator, druga zaś dla miłośników Simów.

Oto pierwsza: trzymajcie się od tego jak najdalej. Natomiast druga brzmi bardziej optymistycznie: fajnie jest polatać nad własnym miastem. Wreszcie będziemy w stanie docenić rozmiar swego dzieła.

LORD YABOL

Producent:
Maxis
Dystrybutor:
Maxis
tel. (001) 5109273900
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2, MYSZ
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

nEXt - Terminator

Witam w świecie SkyNETu, w bezwzględnym świecie, w którym rodzaj ludzki prowadzi bezpardonową walkę z maszynami. Czy jesteś gotów podjąć to wyzwanie? Czy warto podjąć to wyzwanie? Poniższy tekst pomoże Ci (mam nadzieję) w podjęciu tej niezwykle ważnej decyzji.

W największym skrócie postaram się przedstawić wady i zalety programu, tak, aby każdy potencjalny nabywca mógł szybko zorientować się, czy omawiany produkt wart jest jego uwagi. Niestety miejsca jest niewiele, a więc przejdźmy od razu do rzeczy.

WADY:

Niestety z przykrością muszę stwierdzić, że wadą tej gry jest niezbyt estetyczne wykonanie. Przy niskiej rozdzielczości "pikseloza" jest wszechobecna, co prawda nie jest ona rażąco duża, ale należy pamiętać, że mamy rok 1997. Animacjom i digitalizowanym filmom, pojawiającym się w przerwach między misjami, nie pomaga nawet wysoka rozdzielczość, to samo dotyczy intra. Digitalizowane filmy mają za zadanie przedstawienie celu kolejnej misji; występują w nich aktorzy, moim zdaniem, co najmniej słabi. Odgrywane sceny sprawiają wrażenie teatralnych, niemalże sztucznych i nie posiadają tego specyficznego nastroju, którym tak naładowany był sławetny film Jamesa Camerona. Ponadto sama gra opracowana jest w zbyt szarej kolorystyce, oczywiście rozumiem, że mamy czasy poatomowe, a wokół rządzą maszyny, ale można to było zrobić z nieco większą ekspresją. To, rzecz jasna, tylko moje prywatne zdanie i nikt nie musi się z tym zgadzać. Grafika trójwymiarowa jest, dotyczy to otoczenia, postaci, pod tym względem jest OK; ale przyjrzyjcie się leżącym przedmiotom, tuż przed ich podniesieniem - płaskie jak dechy!

ZALETY:

Ten podrozdział celowo umieściłem jako pozycję drugą, ponieważ nie chciałbym, aby wymienione wyżej niedociągnięcia zdystansowały wiele istotnych elementów tego programu, dzięki którym jest on wart polecenia. Po pierwsze, co by nie zarzucać tej grze, faktem jest, że posiada ona specyficzny nastrój, potrafi on wciągnąć niczym ruchome piaski. Nawet jeśli gracz jest chwilowo znudzony, np. zbyt długim poszukiwaniem macierzystej bazy i błądzi po opuszczonych, wyludnionych ruinach miasta, kręcący się w pobliżu wróg nie pozwala na zbyt długie obijanie się i bez przerwy wymusza na nas wzmożoną pracę szarych komórek (zalecam częste korzystanie z save game). Misje połączone są ze sobą w taki sposób, że w rezultacie otrzymujemy całkiem zgrabną fabułkę. Broń jest wyśmienita, wszelakie jej rodzaje są w stanie poruszyć wyobraźnię nawet doświadczonego zabijaki; jeśli do tego dorzucimy granaty, bomby oraz ponad 20 rodzajów przeciwników, efekt końcowy jest wybuchowy. Animacje są następnym mocnym punktem przedstawienia - trafieni przeciwnicy zachowują się różnie, zależy to także od tego, czym ich potraktujemy; np. terminator rozlatuje się na wszystkie strony jednocześnie, szczątki latającego łowcy spadają niczym metalowy deszcz, po czym eksplodują; automatyczne działa koziołkując w powietrzu, znikają w chmurze ognia - to robi całkiem miłe wrażenie. Do tego trzeba jeszcze wspomnieć o niezłych efektach dźwiękowych, dobrej muzyce i szybkim samochodzie, ponieważ naszym środkiem transportu będą nie tylko nogi.

To chyba tyle, jeśli chodzi o moje zdanie, gra jest warta świeczki; ba - a nawet całej lampy, która z pewnością się przyda, bo gwarantuję, że niejedna nocka upłynie nam na usuwaniu z drogi biegającego żelastwa. Hasta la vista bejbi!

MR JEDI

Producent:
Bethesda Softworks/Virgin Interactive

Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533

Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2, MYSZ

Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: ✆

Gwiezdny sierżant

Kilka numerów temu bardzo entuzjastycznie opisywałem grę Star General firmy SSI. Wersja, którą posiadaliśmy, pozbawiona była kilku elementów, które były jeszcze w trakcie opracowania. Dotyczyło to między innymi intra, a z rzeczy bardziej prozaicznych - instrukcji. Ostatecznie poprawione zostały także algorytmy sztucznej inteligencji. Mimo, iż wcześniej skończyłem wszystkie kampanie w wersji testowej bez większych problemów, obecnie miałem kłopoty (niewielkie, ale zawsze były) już w misjach o średnim poziomie trudności.

Mimo to muszę trochę skorygować ton, jakiego użyłem poprzednio. Przyczyniło się do tego przede wszystkim intro. Spodziewałem się, że skoro jeszcze nad nim pracują, choć gra jest gotowa, będzie to artystyczny popis grafików z SSI. Tymczasem jest ono najgorszym elementem Star General. Nie chodzi tu nawet o jego wygląd - jest wyjątkowo kiczowate, a na dodatek rozpikselizowane. Zaskoczeniem było dla mnie przede wszystkim tempo jego działania. Początkowo ze zdziwieniem stwierdziłem, że jest to pierwsza gra, która działa wolno na P 166. Dotyczy to nawet maszyn chłopaków od DTP (komputery jak marzenie: 128 MB RAM, akceleratory graficzne itd.). Intro pełza! Gdyby jeszcze było zrobione w 32 tysiącach kolorów i rozdzielczości 1280 x 1024 - tymczasem jest to 256 kolorów i VGA. Zdziwienie stało się jednak jeszcze większe, kiedy zorientowałem się, jak tego uniknąć. Wystarczy ruszać myszą! (w dowolnym kierunku i tempie). Paranoja.

Poza tym nie mam grze nic do zarzucenia. Moje prognozy sprawdziły się co do joty, a nawet lepiej. Przyczynia się do tego przede wszystkim polepszona sztuczna inteligencja oraz bardzo dobrze napisana instrukcja (ucieszy to na pewno początkujących strategów). Grafik odpowiedzialny za ilustracje powinien dostać jakąś nagrodę. Zadziwia fakt, że na pudełku zamiast któregoś z tych obrazków znalazł się jakiś kiczowaty order. Generalnie gra w stosunku do swoich poprzedników (Panzer, Alied i Fantasy General) osiągnęła o wiele wyższy poziom. Przede wszystkim należy się duża wdzięczność producentowi za udostępnienie możliwości gry kilku osobom na jednym komputerze, czego tak bardzo brakowało w takim np. Master of Orion 2 czy nawet we wcześniejszych "Generałach". Można już grać wszystkimi stronami konfliktu, a nie jedną, jak w poprzednich częściach. Panowie z SSI uśmiechnęli się także do bogatszych graczy. Zabawa w sieci (do ośmiu graczy) nie wymaga mozolnego konfigurowania i mieszania w ustawieniach. Jeżeli sieć działa, to i gra będzie działać. Odnosi się to nie tylko do IPX, gdzie jest to bardzo łatwe do osiągnięcia, ale także do Internetu. Co jeszcze? W stosunku do Fantasy General, który według mnie nie wyglądał zbyt pięknie (to moja prywatna opinia, wielu uważa inaczej), poprawie uległ wygląd jednostek. Wszystkie są wykonane bardzo efektownie, bez różnicy - czy chodzi o jednostki lądowe, czy okręty kosmiczne. Moimi faworytami są Xritra i Draconianie, których flota wygląda jak biomechaniczne potwory. Oczywiście gracze z wyrobionym poczuciem estetyki znajdą też rasy, których okręty prezentują doskonale aerodynamiczne, wysmukłe kształty. Swoją drogą, ciekawe po co? W próżni nie ma oporu powietrza i statek wcale nie musi być opływowy. W niczym nie wpłynie to na jego prędkość. Chyba chodzi tu wyłącznie o względy plastyczne. Jeżeli tak, to grafikom udało się to doskonale. Przy niektórych okrętach taki np. USS Enterprise wygląda bladziutko.

No tak. Udało mi się wyszabrować jeszcze stronę na pochwałę Star Generala, ale pora już kończyć. Na początku miały to być porady taktyczne, ale tutaj pora objawić jeszcze jedną zaletę Star Generala. Wróg jest nieprzewidywalny, a siedem ras, z jakimi możemy walczyć, wprowadza jeszcze większe komplikacje (każda reaguje inaczej). I jeszcze jedno: sierżant w tytule zamiast generała - to za intro. Za resztę gry faktycznie należą się generalskie stopnie.

Lord Yabol

ps Demonstracyjną wersję Star General znaleźć można w CDA nr 6/96.

Producent:
SSI/Mindscape
Dystrybutor:
Mindscape
tel. (0044) 1444 246333
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 16 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena:

Po lewej w głębi: Zakupy w "Gwiezdnym Kiosku". Możemy tu znaleźć statki, jak marzenie, ale niestety za marzenia trzeba zapłacić.

Sięgnij gwiazd

Z pewnością najlepsza strategia pod Windows, a już na pewno jedna z najbardziej złożonych gier ostatnich kilku lat. Miesiące grania! Kosmos jest niemal nieskończony, ale zbyt ciasny, by pomieścić tam wszystkich.

Podarujmy sobie wprowadzenie w legendę. Twoim zadaniem jest kolonizacja Wszechświata, a na drodze wiodącej do celu czekają przedstawiciele wielu różnorakich ras. Co musisz robić? Dziwne pytanie. Kolonizujesz kolejne planety, wydobywasz minerały, rozbudowujesz potencjał technologiczny, wytwarzasz dziesiątki i setki rozmaitych urządzeń, od komputera nawigacyjnego na statku po uzbrojone bazy kosmiczne, projektujesz statki, nawiązujesz kontakty z innymi rasami, prowadzisz rozmowy dyplomatyczne i gwiezdne wojny, terraformujesz planety, stawiasz kopalnie, fabryki i przez cały czas nieustannie odkrywasz nowe możliwości drzemiące w tej grze...

Stars! firmy Empire Interactive (autorstwa Jeffa McBride`a i Jeffa Johnsona) ma już zasłużony status gry kultowej. Wystarczy tylko zerknąć w Internet, by zobaczyć jak ogromnym zainteresowaniem cieszy się ta produkcja i jak wielkie emocje wywołuje. Przypomina to nieco histerię z czasów pierwszej Cywilizacji - ale na znacznie większą skalę! Stars! to gra niesamowicie rozbudowana, skomplikowana i wymagająca ogromnej ilości wolnego czasu. Stars! to gra dla ludzi cierpliwych, których nie irytuje fakt, że konsekwencje podjętych przez nich działań mogą być widoczne dopiero za kilka(naście) lat (tzn. tur). Stars! to w końcu gra o tak ogromnym poziomie złożoności, że choćbym zapełnił cały numer CDA jej opisem, i to drobnym maczkiem, nie wyczerpałbym tematu. Z tego ostatniego powodu ograniczę się tylko do bardzo podstawowych wiadomości. Myślę jednak, że do tematu jeszcze powrócimy (choćby w rubryce "jak grać").

RASY

w grze występuje sześć zróżnicowanych gatunków: Antethereals, Humanoids, Insectoids, Nucleotids, Rabbitoids, Silicanoids. Każda z nich posiada swoje specyficzne "zady i walety", które z góry determinują ich dalszy rozwój. I tak, sterując Humanoidami (chyba najlepsza rasa dla początkujących) mamy na początku sporo statków, nasze "ludziki" mnożą się jak króliki, a ich wymagania dotyczące planet, które zamierzamy skolonizować, nie są zbyt wygórowane. A np. Antethereals również szybko się mnożą, są lepsi od większości ras w dziedzinie badań nad nowymi technologiami, lecz wymiękają gdy dochodzi do kosmicznych wojen. Niektóre rasy są bardzo wytrzymałe na ekstremalne warunki panujące na planetach (ciążenie, temperatura, promieniowanie), inne znakomicie radzą sobie z pozyskiwaniem surowców itp.

POLE AKCJI

To zdefiniowana na początku rozgrywki galaktyka, w której możemy ustalić niemal wszystko - od ilości zdatnych do kolonizacji planet (od kilkudziesięciu po... tysiąc!), po przeciętne odległości pomiędzy systemami gwiezdnymi (oraz dosłownie dziesiątki innych parametrów, które z braku miejsca muszę pominąć).

PLANETY

Zawierają rozmaite surowce mineralne, które musimy wydobywać (a wykorzystujemy je do rozbudowy ekonomicznej i militarnej naszej rasy). Niestety spora część planet jest z reguły dla naszej rasy bardzo niegościnna (chodzi tu o warunki panujące na jej powierzchni), co albo uniemożliwia kolonizację, albo też sprawia, że nasza kolonia stale balansuje na granicy przeżycia. Ale jest na to rada. Planety można nie tylko kolonizować. Można je też terraformować (!), tzn. za pomocą rozmaitych, zwykle kosztownych urządzeń, możemy przystosowywać ją do swoich wymagań. Redukujemy (lub zwiększamy) grawitację, osłabiamy mordercze promieniowanie, itp. Zaiste kosmiczny rozmach! Przeformowana planeta to ogromny wydatek, ale też znaczne ułatwienie w rozwoju kolonii.

STATKI

Ogromny wybór - od sond zwiadowczych, statków kolonizacyjnych, transportowców po najrozmaitsze rodzaje okrętów wojennych (pancerniki, myśliwce, bombowce, a i te dzielą się na rozmaite kategorie). Rzecz jasna, większość z nich jest dostępna dopiero po "rozkręceniu" gry i musimy je sami zaprojektować, dbając przy tym o rozmaite detale wyposażenia, od pancerzy przez uzbrojenie po systemy nawigacyjne, skanery, etc.

BADANIA NAUKOWE

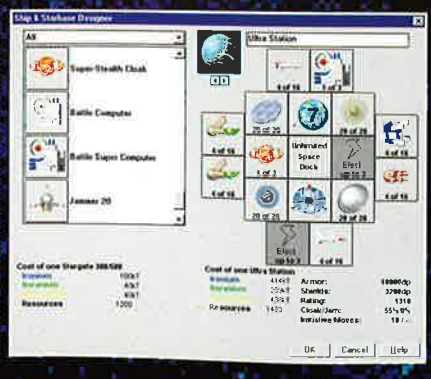
Prowadzimy je w sześciu możliwych kierunkach: Energia, Uzbrojenie, Napęd, Konstrukcje, Elektronika, Biotechnologia. Jest ponad 25 poziomów technologii do osiągnięcia, więc tu nie można narzekać na monotonię. Co istotne, w Stars! nie występuje liniowy rozwój technologiczny (czyli "nie wynajdziesz Y, jeśli przedtem nie opracowałeś wynalazku X"). Tu są możliwe różnorakie drogi osiągania zamierzonego celu. Czasem brak jakiegoś wynalazku powoduje, że tempo Twego rozwoju znacznie spada lub też wikłasz się w dziesiątki problemów - ale nie oznacza, że stoisz w miejscu. I to mi się podoba!

TUTORIAL

Nawet po lekturze napisanej małym druczkiem, ponad 200-stronicowej (!!!) instrukcji, pierwszym krokiem gracza powinno być odpalenie "tutorial game". To krótka, "zaledwie" 36-letnia batalia, która od biedy pozwoli oswoić się ze Stars! Bardzo mi przypadł do gustu sposób, w jaki gra uczy nas poruszania się po wykreowanym wszechświecie. Informacje dostajemy krok po kroczku, zanim nie wykonamy poprzedniego polecenia, nie dowiemy się co czynić dalej. Na życzenie podrzucane są nam dodatkowe podpowiedzi, możemy też w dowolnym momencie wskoczyć do opcji "help", a także cofnąć źle wykonane posunięcie. Ponadto tutorial zmusza nas do myślenia - na początku opisywany jest szczegółowo sposób w jaki np. wysyłamy sondy na inną planetę. Jeśli jednak musimy wysłać je po raz kolejny, to komputer po prostu mówi "wyślij sondy na planetę XXX". A jak nie wiesz jak (bo nie zapamiętałeś...) - a to poczytaj sobie help... O stopniu złożoności gry świadczy to, że przejście tej ćwiczebnej misji, nawet gdy garściami korzystałem z podpowiedzi, zajęło mi... całą niedzielę. A teraz pomyślcie o naprawdę dużej rozgrywce. Frustrujące? Owszem, i to jak!

SIEĆ

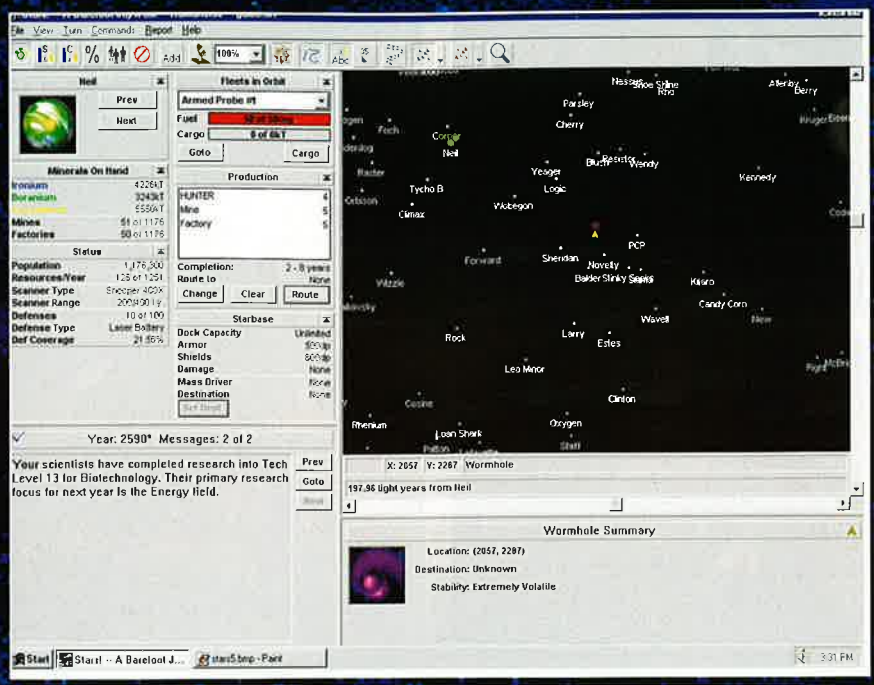
A jakże, musi być (kabelek, modem, Internet). Powiedziałbym nawet, że solowa gra z komputerem jest tu zepchnięta na drugi plan. Stars! powstała



ewidentnie po to, by maksymalnie 16 graczy na raz mogło się bawić w Imperatorów. Niektóre możliwości działania w wersji sieciowej dodają skrzydeł (jest też parę rzeczy, których po prostu nie można zrobić, grając jako "single player"). Cała ta internetowa, gwiezdna histeria wzięła się właśnie z tego, że granie w sieci jest nieporównywalnie bardziej satysfakcjonujące niż partyjka z komputerem.

WRAŻENIA...

O tej grze można powiedzieć dużo dobrego, ale na pewno nie to, że jej grafika jest oszałamiająca. Gdy gra się uruchomiła, przez sekundkę myślałem, że to kolejny setup... a to już był panel sterujący. Przypomina on ekran jakiegoś programu użytkowego pod Win'95 (np. Winrar). Ale ponoć "maczali w niej palce" twórcy EXCELA, więc nie ma co się dziwić - nawyki jest trudno wykorzenić! Odpuszczono sobie jakiekolwiek ozdobniki, postawiono na czystą chłodną funkcjonalność - czyli rozmaite gadżety, ikonki, otwierane okna, wszystko głównie w szarawych, standardowych dla Win'95, kolorach. Hm. To, co widzimy w oknie skanera przypomina z kolei poziomem screen sharewareowego programu typu "Atlas nieba" w 16 kolorach. Co prawda humor polepszył mi się znacznie, gdy ujrzałem setki rozmaitych wyrenderowanych obiektów (statki, elementy wyposażenia, planety, bazy itp .),! ale na pewno nie jest to gra dla kogoś, kto oczekuje wyrafinowanych animacji, dopieszczonych backgroundów w SVGA, bajeranckiego menu, animowanych jednostek i jeszcze chce, by na ekranie "coś się działo". Tego tu na pewno nie ma i nie będzie. Gra pod tym względem jest baaardzo statyczna. Preferowana przez nią rozdzielczość to 640x480, ale i w trybie 800x600 jest fajna zabawa (tzn. ikony są nadal dobrze czytelne, a rozgrywka nie ulega spowolnieniu), choć naturalnie niezależnie od rozdzielczości ekran wygląda równie mało efektownie. Przy okazji drobna uwaga: nie otwierajcie Stars! w oknie, grajcie tylko w wersję całoekranową. Dlaczego? Cóż, w wersji "okienkowej" zdarza się czasem, że np. bardzo istotne gadżety w jakimś oknie są po prostu... niewidoczne. Myślałem, że szlag mnie trafi, gdy przez kwadrans za żadne skarby nie mogłem znaleźć opcji "change" w menu "productions". A potem coś mnie tknęło, rozwinąłem Stars na cały ekran...i proszę - nagle się znalazła! Dźwięk jest równie 'urozmaicony' jak grafika - coś tam niekiedy "beepnie", coś piśnie, a od czasu do czasu ni z gruchy ni z pietruchy rozlega się bardzo podniosła Muzyka Gwiezdnych Sfer.



Komputer sterujący innymi pretendentami na władców Uniwersum wykazuje się niewąską inteligencją. Rzeczywiście zdaje się prowadzić każdą rasę pod kątem ich potencjalnych zalet, starając się przy okazji minimalizować ich wady. Ponadto nie ogranicza się do działań typowo defensywnych, do rozbudowywania kilku planet i ich maksymalnego "opancerzania", nawet gdy prowadzi rasę o niezbyt wygórowanych umiejętnościach wojennych. Ale gdy nie daj Boże trafisz na agresywnych Obcych (szczególnie na początku, gdy jesteś jeszcze 'cienki Bolek'), to módl się i płacz, bo na nic innego komputer Ci nie pozwoli.

Obsługa to nieustanne klikanie, przeciąganie, "pykanie" na ikony, ikonki, ikoneczki i gadżety oraz okna; tudzież stukanie w klawiaturę. Potworna ilość opcji dostępnych na ekranie na początku przyprawi o oczopląs. A fakt, że większość z nich zawiera podopcje, podzielone na pod-podopcje, jak nietrudno się domyślić, wcale nie ułatwia życia. Inna rzecz, że ten niepozorny panel jest (po dobrym opanowaniu rozmieszczenia wszystkich wskaźników, co powinno Wam zająć od trzech dni do tygodnia) niespodziewanie przyjazny. Ale nauka będzie długotrwała i bolesna. Pamiętać jednak należy, że gra nie jest adresowana do każdego. Jest to produkt dla najbardziej zagorzałych miłośników skrajnie rozbudowanych gier strategiczno-ekonomicznych, którzy z założenia olewają wszystko poza 100% czystą strategią, a grafikę to mogą mieć nawet rysowaną ołówkiem na papierze pakowym i skanowaną ręcznym skanerem, byle tylko całość cechowała się wystarczającym stopniem komplikacji. No cóż, przy Stars! takie gry jak Fragile Allegiance, Master of Orion 2 czy nawet Cywilizacja, przypominają (pod względem złożoności) układanie puzzli składających się z 3 elementów. Slogan reklamowy tej gry (jeden z wielu) to: "Stars! Game for life". To może być prawda. Ale równie prawdopodobna wydaje się mała modyfikacja: "Stars! Gra na Twe całe życie". Ilość możliwych kombinacji i działań, jakie musimy w niej podejmować, sprawia że naprawdę musimy liczyć się z tygodniami, a nawet miesiącami, jakie będziemy zmuszeni jej poświęcić, zanim nasze imperium zdominuje konkurentów.

Na pewno znajdzie się wielu fanatyków, którzy zdobędą się na takie wyrzeczenie, ale wydaje mi się, że typowy gracz, dla którego talonowskie Battlegroundy czy Panzer General to szczyt możliwości, zostanie po prostu tą grą tak porażony i przerażony, że wątpię by odważył się dać w nią głębszego nura. Odczuwając wielki szacunek dla jej ogromu, sam nie dałem się zauroczyć Stars! na tyle, by wykreślić dla niej z kalendarza kilka miesięcy swego życia.

Mac Abra

Ps. Wyczytałem gdzieś, że jest to ulubiona gra Billa Gatesa. No comments!

Producent:
Empire Interactive
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390
Konfiguracja:
386, 4 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 139,00 zł

Powrót do świata wojny

Do Warwinda wracamy z kilku przyczyn. Po pierwsze i najistotniejsze, jest on po prostu tego wart, gdyż jako jeden z bardzo niewielu pojawiających się ostatnio RTSów potrafił przyciągnąć mnie na dłużej (chlubne wyjątki to Blood&Magic, KKND i w zasadzie nic więcej: Red Alert mnie nie ruszył). Złożyło się na to wiele czynników, z których najistotniejszym jest możliwość gry aż czterema rasami i przenoszenie oddziałów z jednej bitwy do kolejnej.

To jednak nie jedyne, co przyciąga do tej gry. Teraz, kiedy już wszyscy redakcyjni miłośnicy RTSa (czytaj: wszyscy redaktorzy) zdążyli się zapoznać z grą sieciową i pojedynczymi kampaniami, przyszła pora na podzielenie się z Wami naszymi doświadczeniami. Przede wszystkim odnośnie wyboru rasy. Kiedy zapoznamy się ze wszystkimi, dojdziemy zapewne do oczywistego wniosku, że (mimo zalet każdej z nich) najlepsi są Tha' Roon. Co prawda artylerzyści Eaggra mogą im trochę bruździć w dalszych etapach gry, ale da się to jeszcze wytrzymać, jeśli od początku będziemy konsekwentnie dbali o rozwój najlepszych jednostek i przenoszenie ich na kolejne etapy. Kiedy się tego dopilnuje, zwycięstwo będziemy mieli w kieszeni, gdyż jak wie każdy stateg: łatwy start to połowa sukcesu. Nieco inaczej jest w grze sieciowej. Tam każdy z graczy, jeśli tylko odpowiednio wczuje się w rolę przywódcy swojej rasy, będzie wiedział, czy inwestować w jakość, czy w ilość (w zależności od rasy jest to bardzo istotne). Dlatego też przewaga, którą komputerowe kampanie zapewniają Tha' Roonom, tutaj nie będzie taka oczywista. Nawiązuj sojusze. Po pierwsze, dają one wiele korzyści, a po drugie dodają walce realizmu (czy ktoś zna wojnę, w której osiem krajów walczyło wzajemnie przeciw sobie?). Więcej uwag w zasadzie się nie przyda, gdyż gra jest dość prosta, a po opanowaniu wyżej wymienionych zasad każdy gracz powinien sobie poradzić. Wypada więc przejść do najmniej przyjemnej części recenzji, jaką są wady. Przede wszystkim dziwię się większości recenzentów (naszych i zachodnich), którzy za wadę uznali grafikę. To po prostu taka konwencja i nie można jej nic zarzucić (mnie na przykład bardziej odrzucała grafika pierwszych etapów Ekspansion Set Warcrafta: w krainie Draenor, mimo, że jest to jedna z moich ulubionych gier). Za to faktyczne wady to dość niewygodny interfejs (można się przyzwyczaić, ale dlaczego?) i skromna ilość dostępnych misji. Trzeba po prostu iść z duchem czasów i potraktować War Winda jako grę czysto sieciową. Wtedy naprawdę nabiera ona rozmachu i nie znam gościa, któremu nie spodobałby się już po pierwszej sesji. Ostatnim buraczkiem War Winda jest prędkość, która na kolana nie rzuca. Tutaj trzeba mocno wytknąć ten fakt, gdyż Warcraft 2 wyglądał równie dobrze, a mknął jak dziki nawet na 486 z 8 MB RAM. Niestety Windows 95..., a zresztą. Nie będę pastwił się nad prędkością, gdyż wtedy (zgodnie z prawami Murphy'ego) pewnie dostanę do rąk świetną grę, która będzie chodziła zbyt szybko (patrz recenzja Privateer 2). Jeżeli mamy dobry sprzęt, to nie będziemy narzekać, gdyż wtedy wszystko działa jak trzeba. Generalnie nie będzie to taki fenomen, jakim miał być (chyba większość miłośników RTS przerzuciła się na RPG po premierze Diablo), ale do gry sieciowej nadaje się znakomicie. Zresztą edytor scenariuszy pozwoli też na dłuuugą grę także na jednym komputerze, więc jest to produkt naprawdę dobry. Szkoda tylko, że nic więcej.

LORD YABOL

Producent:
SSI/Mindscape
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (018)
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Ekspansja

Czy pamiętacie jeszcze Settlers 2? Gra była przebojem numer jeden wakacji 96 i jedną z najlepszych, jeśli nie najlepszą strategią roku. Do tej pory firma Blue Byte sprzedała już 300 tysięcy egzemplarzy tej gry, a nie zanosi się na to, żeby popyt słabł. W Polsce już w pierwszych dniach sprzedaży rozpoczęło się szaleństwo. Zresztą, sam jako jeden z pierwszych weszłem w posiadanie niebieskiego pudełka kosztem zrzeczenia się przyjemności płynących z wizyt w "Piwnicy Świdnickiej". Tyle, że euforia ma niestety swoje wady. Największą z nich jest to, że na granie poświęca się dwadzieścia pięć godzin na dobę. Efekt końcowy jest wszystkim znany. Pomijam niewyspanie, gdyż jest to i tak choroba "zawodowa" większości graczy z prawdziwego znaczenia. Najgorszym ze skutków było to, że wszystkie (całe dziesięć) misji ukończyłem już na początku września, więc siłą rzeczy Settlersi smętnie stali na półce czekając lepszych czasów. A przecież "jedynka" miała 99 etapów, więc rozgrywki było tam o wiele więcej. Mimo wszystko czasem wracałem do sequela osadników choćby na jedną misję, z bólem pomstując o brak edytora lub chociaż generatora nowych misji.

Zapewne wielu z Was, a zwłaszcza weterani pierwszej części, którzy pierwsze dwadzieścia etapów przechodzili w ciągu jednego dnia (no może przesada, ale najlepszym zajmowało to tydzień) odczuwali brak dodatkowych misji oraz edytora. Teraz mamy już i jedno i drugie. Otóż Blue Byte przyszykował całkiem sympatyczny edytor misji do Settlers 2 oraz spory zestaw już gotowych misji połączonych w kampanie. Wszystkich graczy czekać będzie miłe zaskoczenie. Otóż przyjdzie nam spróbować podboju naszego świata w kolejnych misjach, których celem będzie podbijanie kolejnych kontynentów. Niekiedy (jak w przypadku Azji i Ameryki) podbicie całego kontynentu będzie wymagało wykonania kilku misji, więc rozgrywka rozciągnie się na wiele wieczorów. Paradoksalnie jednak największym atutem "Mission Disc" nie są wcale nowe misje, chociaż jest ich prawie tyle samo, co w podstawowej grze (a dokładnie dziewięć). Tym, dlaczego warto zainwestować w "Mission CD" jest edytor. Prosty w obsłudze i uniwersalny. Za jego pomocą można stworzyć etap, jakiego nie powstydzili by się sami twórcy z Blue Byte. Jest to czynność tak trywialna, że poradzi sobie nawet dwunastoletnie dziecko. Jeśli jednak ktoś miałby kłopoty, to większą część instrukcji zajmuje przejrzysty "tutorial" w którym wszystko wyjaśnione jest krok po kroku. Zresztą tutorial przyda się nawet tym, którzy nie będą mieli trudności z obsługą edytora (czytaj zaprawionym w walkach z edytorem do Warcraft 2 - oba są dość podobne w obsłudze). Chodzi mianowicie o to, aby oprócz ładnego wyglądu stworzony przez nas etap miał jeszcze przyzwoitą grywalność. Najbardziej z całej instrukcji spodobała mi się mówiąca właśnie o tym regułka. W wolnym tłumaczeniu brzmiała on mniej więcej tak: różnica między misją trudną, a nie nadającą się do grania jest bardzo niewielka. Zgodziłem się z tym całkowicie, kiedy spróbowałem zagrać w pierwszy stworzony samodzielnie etap. Wyglądał uroczo, ale do zabawy się nie nadawał. Tymczasem instrukcja doskonale wyjaśnia i pomaga rozwiązać większość pojawiających się w procesie tworzenia problemów. A tak na marginesie: czy tworząc nowe światy w edytorach do różnego rodzaju gier strategicznych (Civilization 2, Warcraft 2 czy Settlers 2) nie czujecie się jak "komputerowi bogowie"? Poza tym jedyną wadą jest to, że instalacja "Mission CD" kończy sie nieuchronną kasacją save'ów. Trzeba przyznać, że firma lojalnie zaznaczyła to w instrukcji, więc poszkodowani będą tylko ci, którym nie będzie się chciało jej przejrzeć. Instrukcja podaje sposób na uniknięcie tego, jednak istnieje prostszy. Otóż według instrukcji trzeba ponownie zainstalować Settlers 2 w nowym katalogu i do niego doinstalować misje. A przecież można zrobić kopię zapasową save'ów i przekopiować ją z powrotem po instalacji. Więcej grzechów nie pamiętam.

LORD YABOL

Producent:
Blue Byte
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Wymagana jest pełna wersja gry Settlers 2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Pora na MUDa...

Po prawej: Wszyscy, którzy grali wcześniej w jakiegokolwiek MUDa, mogą zacząć umierać z zachwytu. Może nie jest to Phantasmagoria 2, ale postęp jest niebotyczny.

O tym, czym jest MUD zdążyliście już pewnie przeczytać w każdej gazecie zajmującej się grami komputerowymi. Jednak dla tych czytelników, którzy czytają wyłącznie CDA (tak trzymać) niniejszym wyjaśniam, że MUD, czyli Multi Used Dimension (nie Dungeon, jak pisało wielu dziennikarzy) to komputerowe RPG najbardziej zbliżone do idei rządzącej grami fabularnymi. Jest tak dlatego, że MUD (przybliżone polskie tłumaczenie to 'wymiar dla wielu użytkowników') oferuje grę dla dowolnej ilości graczy jednocześnie przeciwko komputerowi pełniącemu rolę Mistrza Gry. Reakcje graczy ograniczone są wyłącznie zasadami świata rządzącego danym MUDem i swoją inwencją, a komputerowy MG dba tylko o to, by prezentować graczom reakcje na ich czynności. Kolejną różnicą między MUDem, a fabularnym RPG jest to, że w tym pierwszym gracze muszą faktycznie stać się poszukiwaczami przygód, a nie czekać, aż przygoda przyjdzie do nich sama (najczęściej w postaci NPCa spotkanego w karczmie - mistrzowie, więcej inwencji!!).

Do tej pory MUDy były czymś w rodzaju legendy. Rzadko kto miał okazję przekonać się w praktyce, na czym to polega, a to z prozaicznego powodu: są one dostępne wyłącznie w Internecie. Część z tych, którzy posiadali kontakt z WWW odstręczała z kolei wizualna forma MUDów, a raczej jej brak. Po prostu były to zwyczajne tekstówki, a na dodatek po angielsku. Jakiś czas temu można było jednak zaobserwować przyspieszony rozwój tej dziedziny gier (nawet u nas). Pojawiły się pierwsze polskie MUDy oraz pierwsze, które postarały się o choćby symboliczną grafikę. Na ukoronowanie idei przyszło

nam jednak długo czekać.
W końcu doczekaliśmy się. Nawet więcej: produkt finalny MUDowej rewolucji przeszedł najśmielsze oczekiwania. Dokonało się to za sprawą gry o niepozornym tytule Meridian 59 (południk 59). Otóż jest to (baczność!!) PIERWSZY NA ŚWIECIE MUD Z GRAFIKĄ SVGA (spocznij!). Przy tym nie traci on nic z legendy MUDów dotyczącej atrakcyjności, a nawet nie jest o wiele wolniejszy od nich. Co poza tym wyróżnia Meridiana? W zasadzie nic. Jest to typowy MUD rządzony typowymi

zasadami. Na początek tworzymy sobie postać (nie ma innych ras niż ludzie; trochę szkoda). Określamy profesję, wybieramy imię i tak dalej. Jedna prośba: jeśli gracie w Meridiana, wybierajcie imiona pasujące do fantasy. Bohater o nazwisku Włodzimierz Ilicz Ulianow z pewnością będzie śmieszny, ale popsuje nastrój reszcie graczy (poza tym w ten sposób możemy narazić się na bojkot naszej postaci.) Ja na przykład nie odezwałbym się do gościa, który grałby postacią o imieniu np. Elektryczny Stefan, a tacy niestety zdarzają się i to nie tylko w MUDach, ale i przy fabularnych sesjach (doskonały tekst na temat tworzenia imion w fantasy znajduje się w polskim podręczniku do Warhammera). O fabule nie można nic powiedzieć, gdyż MUD jako taki fabuły nie posiada. Jest to po prostu świat, w którym żyje nasz Bohater, a także wielu innych. To, co będziemy robić, zależy tylko od tego, czy pociąga nas wiedza, bogactwo, sława czy władza (Wszystko!!!). I na tym właśnie polega jego piękno. W każdej "typowej" komputerowej RPG, jeśli zrezygnujemy z zadania przewidzianego fabułą, będziemy mogli co najwyżej błądzić bez celu po lokacjach, a tutaj mamy pełną swobodę. Można np. zabawić się w bohatera i wziąć udział w turniejach organizowanych w większych miastach, gdzie mierzą się ze sobą żywi gracze (odjazd), a to tylko jeden z wielu przykładów. Poza tym nigdy nie gramy samotnie (chyba, że sami sobie tego życzymy lub nikt nie życzy sobie naszego towarzystwa - patrz wyżej). O Meridianie można by jeszcze wiele pisać, ale strona się kończy, dlatego wspomnę jeszcze tylko o jego wadach. Największą z nich jest pudełko. Brakuje na nim bardzo istotnej informacji, że aby zarejestrować grę, należy mieć 18 lat i posiadać kartę kredytową zgodną z amerykańskim standardem (najlepiej VISA). Powinno to być wyraźnie zaznaczone. Brakuje mi też automatycznej rejestracji (uwaga !! Meridiana rejestrujemy tylko przez Internet).

To by było na tyle na dzisiaj. Uwaga!! Meridian będzie rozprowadzany w Polsce, zostanie stworzony osobny serwer dla polskich graczy i co najważniejsze: korzystanie z niego będzie darmowe (na zachodzie płacimy). Być może polska edycja ustrzeże się też wad, o których wspomniałem. Zaraz po polskiej premierze przygotujemy obszerny opis wrażeń z gry (graliśmy na angielskim, ale to zupełnie co innego), a w przyszłym numerze dla zainteresowanych zakupem Meridiana mamy dwa egzemplarze, które możecie wygrać w naszym konkursie (Szukaj na stronach z konkursami). Do zobaczenia w sieci.

LORD YABOL

Producent:
Studio 3DO
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena:

Północni filozofowie

W zabytkowych czasach, kiedy PC dopiero wygrzebywał się z mroków kart Hercules i CGA, a gry o doskonałej grafice były tylko marzeniem, większość posiadaczy PC zagrywała się w gry logiczne. Jednym z takich produktów był Lost Vikings, czyli przygody trzech "wilków północy" porwanych i poszukujących drogi powrotnej do swojej wioski. W tamtym okresie gra była bardzo popularna i miała wielu zagorzałych zwolenników (wiele osób gra w nią do tej pory). Dlatego też, kiedy w naszej redakcji pojawiło się pudełko z Lost Vikings 2, większość chłopaków wykazała spory entuzjazm.

Na początek stwierdziłem, że chyba jednak oddam grę innemu recenzentowi. Na pierwszy rzut oka wyglądała ona bowiem na coś w typie konsolowego Sonica. Na szczęście okazało się, że jestem w wielkim błędzie, gdyż podobieństwo wynikało wyłącznie z typowej dla konwersji gier konsolowych uruchamienia w malutkim okienku (Windows 95). Nic dziwnego, gdyż zanim produkt Interplaya zagościł na pecetach, pojawił się on bowiem na kosolach. Później jednak bez problemu możemy przełączyć się na "full screen" i, co ciekawe, nie odbija się to zbytnio na jakości grafiki. Co prawda grafika ogólnie mogłaby być trochę ładniejsza, gdyż po takich Bugach Segi nie prezentuje się rewelacyjnie, niemniej jednak wygląda dość przyjemnie i nie drażni oczu, więc w sumie jest OK.

Bohaterami gry pozostali trzej bracia znani z pierwszej części. Tym razem ich zadaniem będzie ucieczka przed kosmicznym łowcą o imieniu Tomator (Pomidorowy?: po angielsku tomato to pomidor). Wszyscy pamiętamy trzech sympatycznych, rogatych (bez błędnych skojarzeń: są kawalerami!) wikingów: Eric the Swift - "odrzutowy wiking", posiadający rakietowe buty i hełm pozwalający oddychać pod wodą; Baleog the Fierce - gladiator z północy dysponujący rękawicą na sprężynie oraz potężnym mieczem i Olaf the Stout - tarczownik, którego puklerz służy za spadochron i ochronę przed ogniem, a zdolność odrzutowego wypuszczania wiatrów (poważnie!) pozwala mu unosić się na niewielką wysokość. Część zdolności naszych bohaterów pozostała niezmieniona w stosunku do pierwszej części, dodano jednak kilka nowych. Te nowe związane są z futurystycznymi urządzenianmi wykradzionymi ze statku Tomatora. W grze pojawiają się też dwie nowe postacie: smok Scorch i wilkołak Fang. Zarówno Scorch jak i Fang mogą zastąpić któregoś z naszych herosów. A co czeka na nas podczas gry? Trzydzieści jeden etapów w pięciu zróżnicowanych sceneriach. W to wplecione zostały fajne animacje. Wydawałoby się, że tych etapów jest trochę za mało, ale tak będzie się wydawać do czasu, gdy spróbujemy przejść choć jeden z nich. Pierwsze trzy są trywialne, ale później zaczyna się taka jazda, że szare komórki gotują się i sypią iskrami. Na dodatek gra ma w sobie coś takiego, że porażki ponoszone po kolejnych próbach nie irytują zbytnio i w Lost Wikings 2 można grać godzinami. Napiszę nawet więcej, powinno się grać godzinami, gdyż czeka na nas wiele skomplikowanych łamigłówek, które trudno rozwiązać z "marszu".

Wśród gier zręcznościowo - logicznych, które ostatnio dość rzadko są w stanie przebić się przez zalewającą wszystko falę doomopodobnych rzezi i trójwymiarowych mordobić, ciężko jest odnaleźć perełkę. Na szczęście kiedy się ją odnajdzie, ciężko się od niej odzwyczaić, więc Norse by Norsewest ma szansę na długo przykuć moją uwagę. Polecam gorąco.

Miś Kolabor

Producent:
Interplay
Dystrybutor:
CD Project
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
486, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

Złodziej snów

Niedawno na ekranach naszych kin gościł podobno bardzo 'klimatyczny' film "The City of Lost Children" (Miasto zaginionych dzieci) w reżyserii Jean-Pierre Junet i Marca Caro, znanych choćby z filmu "Delikatessen" (Piszę "podobno", bo niestety nawał obowiązków sprawił, że zanim wybrałem się do kina, film ten dawno już przestał być wyświetlany). "Miasto zagubionych dzieci" (wedle opinii ludzi, którzy mieli okazję go obejrzeć) utrzymane było w onirycznych klimatach dobrze mi znanych z produkcji typu "Brasil", "12 małp" czy "Twin Peaks", gdzie trudno rozróżnić gdzie kończy się sen, a zaczyna jawa (lub na odwrót), a nadnaturalne i surrealistyczne zjawiska są integralną częścią pozornie realistycznej fabuły.

Gorzko więc żałowałem swego lenistwa. No, ale czego nie dałem rady obejrzeć w kinie, mam szansę zobaczyć na ekranie swego monitora. Firma Psygnosis stworzyła przygodówkę (pod identycznym tytułem) na motywach tego filmu. Marc Caro, współtwórca filmu, aktywnie uczestniczył w produkcji gry, co zaowocowało wiernym oddaniem klimatu (i trochę fabuły) pierwowzoru.

A klimat jest po prostu niesamowity. Ponure, ciemne, wyludnione angielskie wikotriańskie - miasto rodem z gotyckich powieści grozy. Akcja niemal cały czas dzieje się w nocy, wśród unoszących się nad wodą mgieł i oparów, w mrocznych pomieszczeniach, gdzie niepewne żółtawe światło podkreśla panujące wokół ciemności. Klaustrofobia, beznadziejność, odczuwane niemal fizycznie lepkie i ciężkie od kurzu stęchłe powietrze - to wręcz wylewa się z ekranu i sprawia, że po dłuższym kontakcie z grą człowiekowi robi się bardzo ciężko na duszy i z ulgą wita każdy powód, dla którego może na chwilę od niej odejść (np. dzwonek u drzwi). Dawno już nie widziałem gry, która by w tak świadomy i zamierzony sposób atakowała psychikę gracza. Zapadłem się w nią jak w gęste bagno i czułem, że tłusty, zielonkawy szlam zalewa mi usta... brrr.

Klimat dzieła Psygnosis to (zdaniem twórców) hołd dla "Oliviera Twista" Karola Dickensa oraz twórczości Julesa Verne'a. O ile nawiązanie do pierwszego wydaje mi się w pełni uzasadnione (ze względu na równie posępny klimat), o tyle odwołanie się do Verne'a nie za bardzo pasuje, przecież jego książki aż kipią optymizmem. No chyba, że weźmie się tu pod uwagę dzieła takie jak "Dwa lata wakacji" czy "Piętnastoletni kapitan" (podobieństwo pod względem bohaterów - dzieci), a może chodzi o dość "verne'owską" i typową dla pisarzy z XIX wieku postać szalonego naukowca i jego dziwaczne wynalazki? Tym "szwarccharakterem" w grze jest szalony i zły uczony Krank (dość dziwacznie przyodziany - ale w końcu "szlachectwo zobowiązuje"). Krank nie może śnić, przyprawia go to o wielkie cierpienia. Stara się więc... kraść sny dzieciom. Dzieciom, które zostają porwane i dostarczonego do jego laboratorium,

"Tajemniczość, groza, nastrojowa muzyka, posępny klimat pełen utajonego napięcia, staranna trójwymiarowa grafika, niecodzienna intryga... Miłośnicy przygodówek już zacierają ręce".

Smuggler say:

Stanowczo odradzam tę grę wszystkim, którzy są z urodzenia optymistami. Zdołuje wam dobry nastrój, wpędzi w ponure myśli o śmierci i przemijaniu i odbierze radość życia. Kolesie z Psygnosis chyba nieco przegięli z klimatem gry - a wyszło im aż za dobrze. Na pewno nie jest to też gra dla dzieci, mimo iż formalnie rzecz biorąc nie ma w niej nic, czego nie powinny oglądać. No chyba, że chcecie by budziły się po nocach z krzykiem. Faktycznie grafika w tej grze jest cool, ale wcale nie podobało mi się sterowanie, postacie poruszają się w jakiś dziwny "frankensteinowaty" sposób, a P-133 to na tę grę wcale nie jest za dużo. Znam dużo prostsze i tańsze metody wpędzania ludzi w załamanie nerwowe.

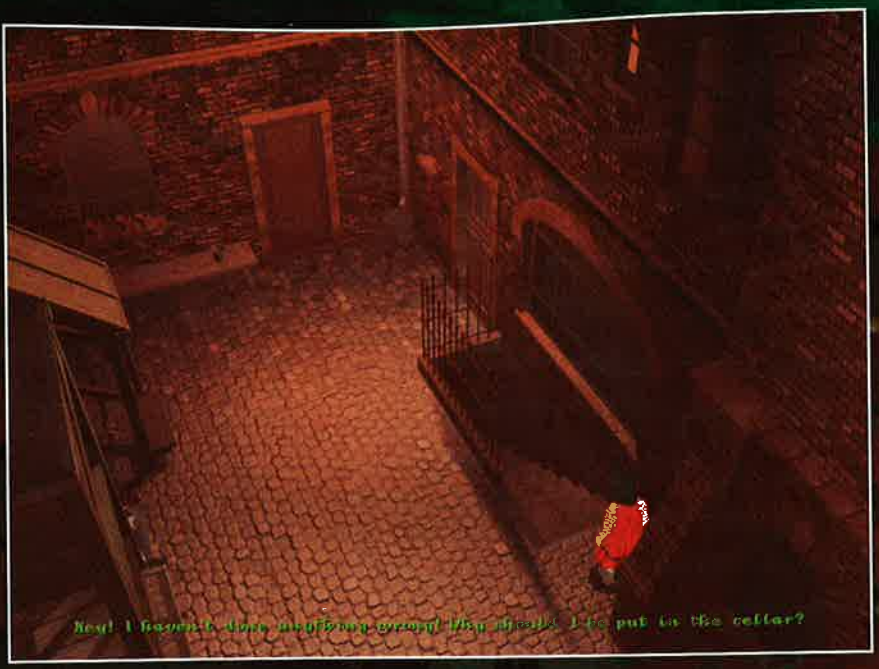
gdzie stają się ofiarami szalonych eksperymentów.

Bohaterką gry jest Miette, dziewczynka w wieku około 10-11 lat. Miette jest nieformalną liderką porwanych dzieciaków. Towarzyszy jej cyrkowy siłacz - o mizernej inteligencji, ale dość potężnych bicepsach. Mały brat siłacza, Denree, również padł ofiarą Kranka. Ty, używając inteligencji Miette i muskulatury siłacza, musisz wykonać specyficzną "misję ratunkową" (naturalnie najeżoną setkami dziwacznych przeszkód). Przed Tobą 5 kolejnych "leveli" - na pierwszym od razu napotkasz paskudne siostry (bliźniaczki syjamskie), wredne zasuszone stare panny, noszące wdzięczne pseudo "Ośmiornice" i wyładowujące swe frustracje na będących pod ich "opieką" dzieciach. Ogólnie do spenetrowania jest setka z hakiem lokacji, gdzie poznasz ponad 50 rozmaitych dziwnych postaci.

Grafikę wykonano w SVGA, w trzech wymiarach i to naprawdę bardzo starannie. Powiedzmy, że jest to coś jakby Alone in the Dark - oczywiście z całkowicie trójwymiarowymi postaciami - z tym, że podniesione, skromnie licząc, do kwadratu pod każdym względem. Jest po prostu piękna, choć piękno jest tu specyficzne - powiedzmy więc "niepokojąco piękna", co lepiej odda jej styl. Postacie w grze poruszają się bardzo naturalnie (zasługa motion-capture technology), do tego dochodzą zaawansowane efekty świetle, generowane w czasie rzeczywistym cienie, zmiany ujęć kamery (w tym także na życzenie gracza), dziesiątki animacji, skalowane postacie, niesamowite i przerażająco wspaniałe przerywniki filmowe oraz wielka dbałość o rozmaite detale (nawet o takie drobiażdżki jak powiewająca na wietrze sukienka Miette czy refleksy płonącego ognia na konturach postaci; mury miasta są rzeczywiście stare, brudne i pokryte pleśnią, zaś każdy brukowiec na ulicy ma inny kształt, zróżnicowaną fakturę - sprawdzałem! Realizm grafiki jest posunięty niemal do absurdu). Wykorzystano rzecz jasna sporo zdjęć i dekoracji z filmu, ale większa część lokacji to obiekty renderowane od A do Z specjalnie na potrzeby tej gry.

Osobna sprawa to muzyka. Właściwie powinienem powiedzieć tylko tyle, że skomponował ją Angelo Badalamenti (podobnie jak w filmie). Ci, co kochają "Twin Peaks" powinni w tym momencie wydawać stłumione jęki zachwytu. I mają naprawdę poważne powody, by tak czynić. Muzyka jest po prostu B-O-S-K-A. Mroczna, a jednocześnie ulotna jak mgła, niepokojąca, niesamowicie smutna, oparta na rozwlekłych powiewnych akordach, będąca cały czas jakby "obok" gry (zapomnijcie tu o czymś takim jak "muzyka ilustracyjna!"), no i KLIMATYCZNA aż do bólu - tego po prostu nie można wyrazić w słowach, to trzeba usłyszeć, zagłębić się w opowiadaną za pomocą melodii historię... Odlot. Czysty, stuprocentowy odlot! Oprócz muzyki stonowane, nienatarczywe efekty dźwiękowe. Każdy z nich jest tam, gdzie po prostu MUSI być, ba - nawet cisza staje się zamierzonym składnikiem oprawy dźwiękowej, nieraz właśnie ona jest głośniejsza od krzyku. Doskonale dobrane głosy aktorów to już ostatni akord tej wspaniałej symfonii. Hm, aż sam się dziwię, że popadłem w taki zachwyt - ale tak doskonale ustawiony i dobrany dźwięk trafia się na tyle rzadko w mej pracy recenzenta, że można popuścić sobie cugli i piać hymny pochwalne.

Gra nie jest demonem szybkości (co czasem denerwuje przy poruszaniu postacią, która chodzi jak tonący w miodzie zombie), ale pamiętajmy, że jest to przygodówka, gdzie akurat ten parametr jest istotny, ale nie najważniejszy. W każdym razie gorąco



odradzam uruchamianie City of the Lost Children w sesji DOS pod Windows, ponieważ efekt tego będzie zaiste karykaturalny, niezależnie od konfiguracji (na redakcyjnym P-133 gra przypominała film puszczony w zwolnionym tempie). Lecz nawet spod "czystego" DOSa bez porządnego Pentium nie ma co marzyć o uruchomieniu gry.

Do sterowania wykorzystujemy klawisze kursora, Enter, Tab, spację. Praktycznie nie ma tam czegoś, co można nazwać panelem sterującym. Jeśli natkniemy się na jakiś przedmiot, to zostanie on wyświetlony w oknie u góry ekranu - przy czym wcześniej najczęściej go nie widzieliśmy! Zmusza to do nudnego chodzenia po wszystkich kątach - bo a nuż (widelec?) coś tam znajdziemy... Nie pomyślano też specjalnie nad umileniem życia graczowi przy zmianie lokacji. Prawie nigdy nie wiesz, gdzie jest przejście do następnego miejsca. Naturalnie - nieraz jest to oczywiste (za drzwiami, hy hy), ale gdy np. wyjdziemy na zewnątrz, gdy przed nami rozpościera się olbrzymia lokacja z wieloma możliwymi trasami... ręce opadają. Co gorsza, niektóre z przejść można dostrzec TYLKO przy odpowiednim ustawieniu kamery. Zatem jeśli zauważysz w prawym górnym rogu ekranu migoczącą ikonkę z symbolem prehistorycznego aparatu fotograficznego - naciskaj spację. Dzięki temu będziesz mógł zaobserwować to miejsce z różnych ujęć, co czasem zaowocuje odkryciem "o, tu jest wnęka, a w niej drzwi!". Sterowanie to chyba najmniej dopracowany element gry, potrafiący napsuć graczowi nieco krwi. Dobrze, że pomyślano o dialogach, które wyświetlane są (prócz narracji) w formie tekstów.

Ta czarna posępna przygodówka powinna (w momencie gdy czytacie te słowa) pojawić się już w sprzedaży (lub w najgorszym wypadku będzie niedługo potem). Ja poczułem się po pierwszym kontakcie z nią jak facet, który właśnie dostał 'byka' w żołądek. Duża grywalność, muzyka i grafika palce lizać... no i ten opiewany przeze mnie klimat. Naprawdę można się przy tej grze tak psychicznie "zdołować", że muzyka zespołu Dead Can Dance wyda nam się potem wesoła jak disco-polo (suxx!). W każdym razie po kontakcie z tą grą biegam za The City of the Lost Children po wypożyczalniach kaset wideo. Jeśli film jest tak dobry, jak gra... Mam nieodparte wrażenie, że najnowszy produkt Psygnosis niczym rakieta wybił się ponad szarość i przeciętność typowych przygodówek. Sugeruję nawet, że jesteśmy świadkami debiutu gry kultowej, którą będziemy pamiętać przez długie lata. Każdy, kto kiedyś wpadł w szpony Alone in the Dark, po prostu MUSI zapoznać się z tą produkcją. Innych też zachęcam, ale z jednym zastrzeżeniem: nie zaczynajcie grać, gdy jesteście "w dołku", gdy uważacie, że nic nie ma sensu i w ogóle życie jest do d... Czemu? Bo wtedy "dołek" psychiczny szybko zmieni się nawet nie w "dół", a we wręcz głęboki do dna czarnej depresji szyb wiertniczy.

PETER PAN

Producent:
Psygnosis
Dystrybutor:
CD Projekt
tel. (022) 250703
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

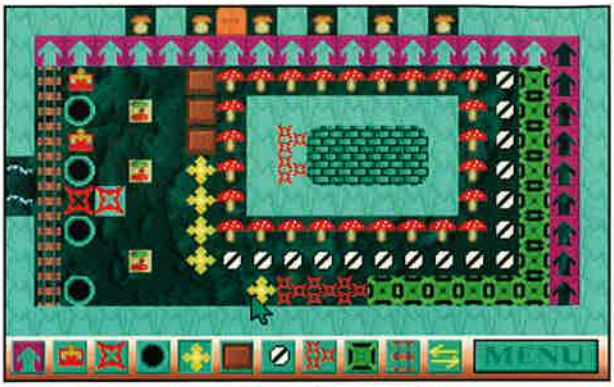
Cena: ✆

Uwolnić Urbana!

Dawno dawno temu, dwaj chorzy psychicznie mnisi (!?!) zbudowali wielki labirynt. Ich celem było zwabienie w pułapkę niejakiego Tezeusza, który swego czasu szczycił się tym, że znalazł wyjście z innej nie mniej wielkiej budowli, będącej całkiem przypadkiem właśnie labiryntem. Dwaj szaleńcy sprowokowali wyżej wymienionego obywatela do zakładu, którego stawką było życie, po czym nie zastanawiając się długo, rozpoczęli budowanie.

Zakład miał jeszcze jeden haczyk - czarne okulary, które podczas pokonywania labiryntu trzeba było mieć na oczach. Mówiąc prościej - krecik rulez! Nasi mnisi poszli na całość i tak byli zajęci swoją pracą, że gdy już ją ukończyli zdali sobie sprawę, że są w pułapce. Nieszczęśnicy nie wiedzieli co robić, więc postanowili czekać.
W końcu się doczekali - po ponad dwóch tysiącach lat, pewien nieostrożny osobnik o swojsko brzmiącym imieniu Urban, wpadł do labiryntu przez tajemniczy szyb. Jedyną szansą na opuszczenie pułapki było zgodzenie się na warunki szalonych mnichów, tzn. pokonanie labiryntu.
Jako że Urban nic nie widzi, w wykonaniu tego trudnego zadania pomaga mu jego przyjaciel, który w tamtej feralnej chwili był razem z Urbanem. Jego zadanie, czyli zadanie gracza, polega na zrzucaniu do labiryntu zapór, które będą ukierunkowywały trasę poruszania się zagubionego Urbana. Zapory stawiamy przy pomocy myszki, dzielą się one na dwa rodzaje: zniszczalne i niezniszczalne. Oczywiście dysponujemy tylko określoną ich ilością, oprócz standardowego przydziału mamy także możliwość zaopatrzenia się w nie podczas gry bądź też w sklepie, czyli w pomieszczeniu

głównym. Pomieszczenie główne - cała rozgrywka koncentruje się właśnie tam, to z tego miejsca wchodzimy do kolejnych komnat, do pomieszczenia z kluczami, do menu głównego i wspomnianego sklepu, w którym oprócz zapór możemy wykupić także przejście do kolejnego etapu.
Za te udogodnienia płacimy WARXami, czyli tamtejszą walutą, którą to zdobywamy w trakcie gry. W ostatecznym rozrachunku liczą się nie tylko ukończone komnaty, których w sumie jest 102, ale także, a może przede wszystkim, ilość zaoszczędzonych WARXów, których maksymalnie może być dwadzieścia tysięcy. To jest najlepszy wynik, jaki można osiągnąć, a zatem warto oszczędzać. Gdyby komuś nie wystarczyła taka ilość leveli, istnieje możliwość skonstruowania własnych. Budowanie odbywa się w klasyczny i wygodny dla użytkownika sposób, wystarczy bowiem nanieść odpowiednie elementy na planszę, zgrać jej stan i gotowe; następnie nie pozostaje nic innego, jak wypróbować swoje dzieło na koledze. Tudzież koleżance - prawda, że proste?
Niestety prostota nie zawsze jest wymiernikiem dobrej jakości, a takim właśnie słowem najogólniej określiłbym ten program. Zanim jednak do tego dojdziemy, chciałbym zwrócić jeszcze uwagę na kilka szczegółów, które są niewątpliwymi atutami gry. Po pierwsze: gracz nie jest ograniczony ani



Po lewej: Ciekawe dokąd zaprowadzi mnie ten korytarz?

upływającym czasem ani ilością żywotów bohatera (wydaje mi się, że to duży plus, ponieważ grający zamiast martwić się o limit, w pełni koncentruje swoją uwagę na rozgrywce). Zabawa jest w miarę wciągająca - to trzeba przyznać, osoby lubiące gry logiczne powinny być zadowolone. Przysłowiową ością w gardle stoi natomiast grafika, która niestety nie prezentuje się okazale, mówiąc delikatnie. Być może ten "szczegół" nie przeszkadza w zabawie, ale... panowie, litości! Mamy rok 1997! Jeśli chodzi o muzykę, to ta BYWA zabawna, generalnie jednak jest... niezbyt wyszukana (nadal staram się być delikatny), jeśli mam być bardziej dosadny, to lepsze efekty słyszałem na Amidze (z całym szacunkiem dla niej samej oczywiście) i to już kilka ładnych lat temu. Cóż można dodać na koniec - program jest klasyczną propozycją, niestety miejscami tak klasyczną, że aż... antyczną, ale jak by nie było, można przy jego pomocy odkurzyć szare komórki - ten z kolei klasyczny element, powinien być zawsze na topie. Ale nie za wszelką cenę!

MR JEDI

Producent:
Marksoft
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
386, 4 MB RAM, VGA
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 34,00 zł

Psy wojny powracają

Po prawej w głębi: Dobrze dobrany ekwipunek to połowa sukcesu!

Tak, to jest to, co "tygrysy lubią najbardziej"! Taktyczna rozgrywana w turach gra, w której dowodzimy grupą żołnierzy (każdemu osobno wydajemy rozkazy), mających do wypełnienia najrozmaitsze misje. Pierwszą grą tego rodzaju, z jaką się zetknąłem, był wspaniały, słynny, kultowy i nieśmiertelny po wsze czasy Laser Squad (taaadammm!) - od razu zostałem jego dzikim fanem. Oczywiście nie tylko ja mam taką opinię o tej grze - takich fanatyków musiało być bardzo dużo, bo LS został przeniesiony na wszelkie możliwe platformy (najlepszy mimo wszystko jest i tak na C-64), a ponadto powstało mnóstwo gier bazujących na zbliżonym pomyśle, np. Sabre Team, Space Crusaders, w pewnym stopniu cykle Space Hulk i X-Com i choćby właśnie Jagged Alliance.

Ta gra wniosła w posagu sporo niezłych pomysłów. Np. zapożyczyła z RPG możliwość rozwijania nader rozlicznych umiejętności bohaterów (od zręczności po talenty medyczne) w czasie kolejnych (a połączonych w kampanie) misji, tudzież uzależnił skutki wielu podejmowanych działań od wysokości odpowiedniego parametru, tworząc w ten sposób coś pośredniego pomiędzy klasyczną RPG, a symulacją dowodzenia (było to co prawda stosowane i w innych grach tego typu, ale nie w takim stopniu). No i dość interesujący sztafaż - zamiast zdyscyplinowanych żołnierzy czy komandosów z brygad

antyterrorystycznych, walczących po tej właściwej - dobrej - stronie, mamy pod swoją komendą bandę cynicznych najemników, którym tak naprawdę "wisi" gdzie i za co walczą - byle tylko po robocie dostać odpowiednią wypłatę. A niby co to ma do rzeczy? Nie wiem - ale gra się jakoś inaczej!

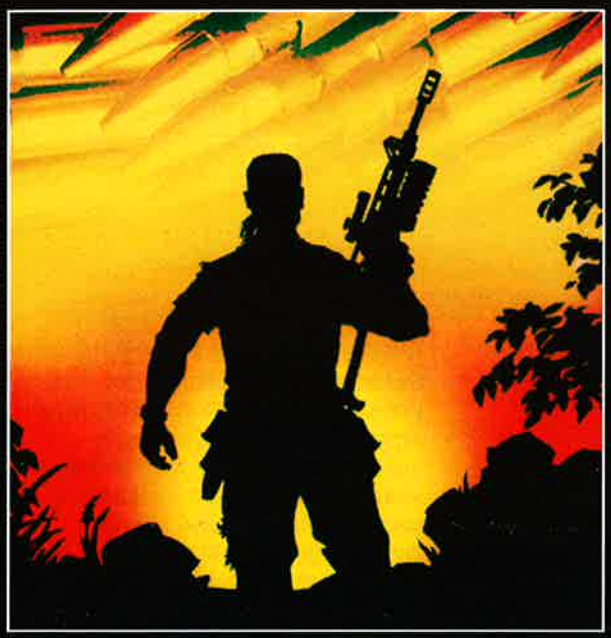
Jagged Alliance: Deadly Games to powrót do dobrze nam znajomego światka. Nie będziemy tu zaszokowani niczym naprawdę nowym. Znów widziana od góry grafika w VGA (niestety, niestety). W chwili obecnej nawet staranna grafika w low-resie wygląda jednak już nieco archaicznie. Wszystkie akcje wykonujemy myszką, klikając albo na twarzach najemników, umieszczonych w bocznych krawędziach ekranu albo też na ich postaciach na mapie. Jest to w sumie bardzo proste i nie wierzę by ktoś w miarę obeznany z bardziej skomplikowanymi niż Tetris grami nie mógł sobie w tej grze poradzić, nawet gdy nie będzie mu się chciało zajrzeć do obszernej, bo niemal 60-stronicowej, instrukcji. Pozostawiono też limit czasu na wykonanie odpowiedniej misji.

Muzyka... ehm, tak, uhm, ten tego... Ludzie - odradzam jej słuchanie, moim zdaniem tylko uprzykrza grę i radzę możliwie szybko ją wyłączyć, niezależnie od posiadanej karty muzycznej. Jakoś zupełnie nieutrafiona w klimat, natrętna, hałaśliwa i dość średniej jakości. Fuj! Nie zgłaszam natomiast żadnych uwag krytycznych do efektów dźwiękowych. Więcej - chwalę je. Samplowana mowa występuje tam w wielkiej obfitości, a jej jakość jest pierwszorzędna (charaszo charaszo... jak mówi pewien rosyjski najemnik).

Co oferuje Wam Deadly Games? No cóż, wiadomo - nowe "solowe" kampanie i dziesiątki misji - to oczywiste. W pudełku z grą znajdziecie też specjalny, dodatkowy kompakt, który umożliwi Wam zainstalowanie gry w wersji "multiplayer" (w sieci, przez modem, w Internecie, dla max. 4 graczy naraz). Do tego dochodzi bardzo dobrej jakości edytor misji oraz kampanii (w Internecie jest już mnóstwo scenariuszy do tej gry, brać i grać!). Do znanych nam z poprzedniej części 60 dochodzi 10 nowych najemników. Mamy też dużo więcej morderczych zabawek dla dużych chłopców: wyrzutniki granatów, bazooki, zestawy do budowy pułapek, itp. Urozmaiceniu uległ także teren, na którym prowadzimy swe boje: teraz poruszamy się w dżungli, terenach pokrytych śniegiem i lodem, na pustyni i w mieście.

Grając w solową misję masz wielkie możliwości edycji parametrów, które wpływają na poziom trudności rozgrywki. Możesz więc ustalić: maksymalną liczebność swej drużyny (od 1 do 8), sposób doboru drużyny, poziom wyposażenia w ekwipunek, wysokość inteligencji wroga (zwykle wysoka!) i jego liczebność, ilość funduszy, ograniczenia punktów ruchu itp. Leniwi cieszcie się - nie trzeba nawet szukać trainera,

Po lewej w głębi: Intro nie jest może perfekcyjnie zrealizowane ładnie wprowadza nas w klimat gry.



wystarczy tylko poeksperymentować z wartościami tych parametrów, a gra stanie się niemal tak łatwa jak układanie puzzli przeznaczonych dla dzieci "w wieku do 3 lat" (no, może tu trochę przesadziłem, ale niewiele).

Gra ma całkiem wysoki poziom realizmu walki: zraniony (a nie opatrzony) najemnik wykrwawia się z tury na turę, by w końcu skonać. Niekiedy zaś może się przytrafić, że któryś z Twych ludzi nieuprzejmie potraktowany przez przeciwnika będzie przez kilka tur nieprzytomny. Wroga, który nie znajduje się w polu widzenia najemników nie widzisz (widoczność ogranicza też ukształtowanie terenu). Można (jak najbardziej!), na skutek niewielkiej pomyłki, wziąć swego człowieka za przeciwnika, z wszelkimi tego niewesołymi konsekwencjami - kulom jest obojętne, w co trafiają... Możliwa jest walka wręcz, trzeba też pamiętać o konieczności ponownego ładowania niektórych typów broni (np. bazooki). Pamiętajcie - najemnicy są tylko ludźmi; męczą się po dłuższym wysiłku. Jeśli gramy w kampanię, to konieczne będzie co jakiś czas, w przerwach pomiędzy misjami, podleczenie któregoś z walczących, naprawy posiadanego przezeń ekwipunku i potrenowanie go w wybranej specjalności. Jakby co, możemy nawet wykopać jakiegoś faceta z drużyny... ale uwaga - tam obowiązuje zawodowa solidarność i reszta może Ci to mieć bardzo za złe. Niektórzy potrafią nawet unieść się honorem i odejść wraz ze zwolnionym kolegą!

Oferowanych misji jest naprawdę mnóstwo i nie sposób się tu nudzić - od wysadzenia mostu po odzyskanie skradzionych dokumentów "top secret", od likwidacji wyznaczonego osobnika (i tylko jego - nie ruszać niewinnych cywilów!), po małe lokalne wojenki, w których ścieramy się z konkurencyjnym oddziałem... Jeśli dobrze naliczyłem, to w grze jest około 10 rodzajów odrębnych misji, a scenariuszy... ho ho! (i jeszcze trochę).

Co mogę powiedzieć w skrócie o Jagged Alliance: Deadly Games? Gra ma swój styl, niezły klimat, wysoką grywalność, nietrudne zasady, jest szybka i w sumie przyjemna w obsłudze (gdy się przywyknie), a zarówno w trybie "single" jak i "multiplayer" jest pasjonująca. Niewysokie wymagania sprzętowe nie powinny być barierą dla chcących zawrzeć z nią bliższą znajomość. Rodzicom powiedzcie, że ilość tu spotkanego okrucieństw i przemocy jest na poziomie Warcrafta, a zatem jak najbardziej do przełknięcia. Może nie jest to wielki przebój (gra roku? Hmmm... czy ja wiem?), ale to dobry i inteligentny produkt, przy którym łatwo można zapomnieć o upływającym czasie. A grać można dniami i nocami - dla mnie jest to wystarczająca rekomendacja.

UGLY JOE

Producent:
Sir-tech/Virgin Interactive
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, DOS, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 34,99 GBP

Po lewej: Wróg został zlokalizowany. Jego los jest już przesądzony.

Przebierańcy i mutanty

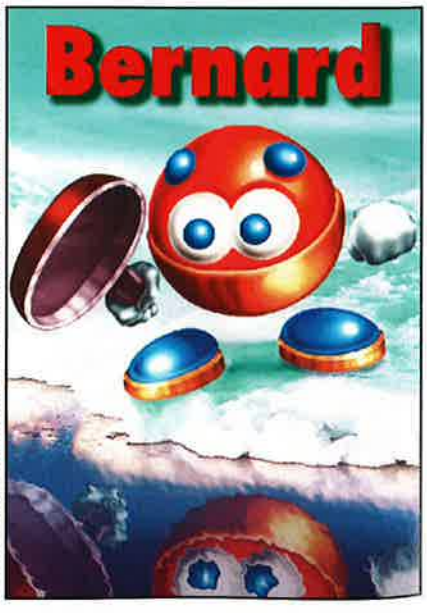
Po prawej w głębi: Tak wygląda pole walki. Bernard w akcji...

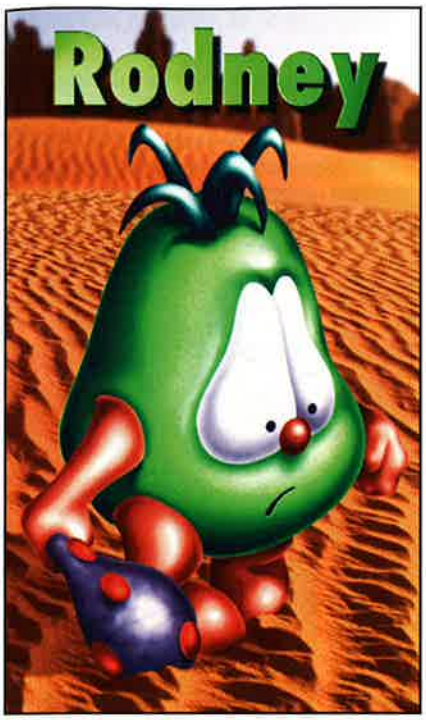
W odległej galaktyce Bleurgggh (Nebula Quadrant) zła rasa Slimy Green przypadkiem natrafiła na bardzo silne sygnały radiowe. Okazało się, że pochodzą one z niewielkiego układu słonecznego jakiejś prowincjonalnej galaktyki. Tak się złożyło, że rasa Zamulonych (oni wolą gdy nazywa się ich Mulistymi) należała do tych, którym ciągle brakuje przestrzeni życiowej. W zielonych głowach narodził się plan, plan dzięki któremu odległa, błękitna planeta miała przerodzić się w gigantyczną, zamuloną sadzawkę...

Nazwa obcych nie odnosi się jedynie do środowiska, w którym najlepiej wyglądają zielone odwłoki. Zbyt częste kąpiele doprowadziły do tego, że zamuleni mają wodę w mózgu i delikatnie mówiąc nie są najmądrzejsi. Niefortunnie dla nich, przechwycona transmisja pochodziła z wyjątkowego kanału telewizji. Obcy obejrzeli sobie po prostu program "The Wildlife Show" i bezmyślnie stwierdzili, że na Ziemi dominującym gatunkiem są pingwiny! Nie rozumiejąc pomyłki, stworzyli doskonałe struktury imitujące wygląd pingwinów i ubrali w nie swe przebrzydłe odwłoki. Oczywiście mistyfikacja była perfekcyjna, a dzięki masowej produkcji w improwizacji uczestniczyły dziesiątki obcych. Najeźdźcy wylądowali!. Dobrych ziemskich pingwinów nie dało się jednak oszukać... Obcy zajęli się masowym przerobem bezbronnych zwierzaków na konserwy...

Na horyzoncie pojawili się dwaj intergalaktyczni bohaterowie! (całe szczęście, ludzie dalej nie zwietrzyli niebezpieczeństwa!). Dwie legendy uniwersum, Bernard i Rodney, już od dawna mieli na pieńku z Mulistymi. Nadszedł czas zemsty!

Musisz wcielić się w jedną z postaci i załatwić zielonych. Zadanie na pewno nie będzie należało do łatwych. Przede wszystkim powinieneś swojego hero uzbroić, inaczej niewiele wskórasz! Aby tego dokonać, należy zbierać P.A.Ny i B.A.Ty, Są to bonusy, dzięki którym śmieszny zawodnik przypominający pomidora, albo jego gruszkowaty kolega dostaną do łapy "gana". Zanim dopowiem jak zebrać bonusy, warto wspomnieć, że broń naszych zabijaków to między innymi gwiezdny kij bejzbolowy, elektryczny porażacz, miotacz ognia (w zasadzie ogień





wydobywa się z paszczy Bernarda, ale co tam!), śmiercionośny bumerang i mnóstwo innych. W wielu niezwykle urozmaiconych lokacjach możecie natknąć się na specjalne terminale. Dzięki nim zbierzecie bonusy. Jednak nie wystarczy stać i gapić się jak w złotego cielca, czekając aż manna spadnie z nieba! Aby uzbierać na niewielką maczugę, musicie złapać kilka biegających bezmyślnie Gremlinów (w zasadzie nie wiadomo skąd się tam właściwie wzięły). Kiedy zgromadzicie już kilka tysiączków, wystarczy podejść do złotej maszynki (wskaźnik ilości złapanych Gremlinów widać u góry ekranu), klapnijcie paznokciem w 'z' na klawiaturze i poczekajcie chwilkę. Bonus Wasz! Kiedy poczujecie już w łapie miły ciężar maczugi, w te pędy biegnijcie do najbliższego pingwina - starczy kilka razy klepnąć go po głowie by uzyskać Power Orb. Dzięki tym małym "kolorowym Saturnom" Wasz bohater zamieni się w krwawego samuraja albo w chodzącą beczkę z napalmem i biada obcym, którzy staną na jego drodze! Od czasu, do czasu będziesz mógł zebrać punkty specjalne. Takie jak dynamit, klej, pieniądze itp. Wszystko się przyda!, efekty kleju i dynamitu przerażające - nooo! ale to musicie zobaczyć sami!

Wśród kilku rodzajów postaci, nie wszystkie należy wykańczać (dodam jeszcze, że można dokonywać masowych egzekucji za pomocą niezwykle wyrafinowanych maszyn). Do przydatnych i dobrych postaci zaliczamy nie zmutowane pingwiny i niezwykle przydatne Gremliny, niestety złych jest znacznie więcej...

Grafika w grze jest dobra, co prawda pikselki trochę świecą w oczy, jednak ogólnie nie ma na co narzekać. Mocną stroną Mutant Penguins są dopracowane i bardzo urozmaicone lokacje. Mimo wszystko najbardziej podobały mi się niemalże dysneyowskie animacje, naprawdę warto zobaczyć samuraja w akcji... Znalazł się dość istotny minus. Nie jest taki wielki, żeby przez niego gra traciła na atrakcyjności, ale na pewno się go czepicie, tak jak ja. Podkład dźwiękowy jest bardzo słaby, dźwięki zabójcze dla błędnika. Po prostu słabizna! Na szczęście ta "drobna" niedogodność nie przekreśla wartości zabawy, która wbrew pozorom nie jest wyłącznie dla dzieci... Godziwa rozrywka gwarantowana!.

ANDZINSAN

Producent:
Gametek Limited
Sprzedawca:
Arwal
tel. (077) 746443
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib

Cena: ✆

Po lewej w głębi: W pingwinach obudziła się wola walki. Jednak sami sobie nie poradzą.

Pinball żyje!

Miłośnicy komputerowych bilardów nie są zbyt rozpieszczani przez redakcję CDA (tak średnio 1 gra na dwa numery). Nie wynika to jednak z naszej złej woli - po prostu fala "pinballmanii" raczej już przeminęła, więc i producenci wypuszczają na rynek mniej takich gier niż kiedyś. Wszelako są firmy, które zapewne pozostaną wierne temu gatunkowi po koniec świata. Jedną z nich jest 21 Century Entertainment, która w niedługim czasie po Absolute Pinball uderzyła po raz wtóry, ciosem jakiego nie powstydziłby się Andrzej Gołota (myślę tu o ciosie powyżej pasa! che che). Tym razem gra nazywa się SLAMTILT, a jej uruchomieniu towarzyszy grzechot opadających szczęk graczy i ich zdławione jęki zachwytu.

Slamtilt to tradycyjnie już 4 czadowe ultrabarwne i megaurozmaicone stoły (Mean machines, The Pirate, Ace of Space, Night of the Demon). Graficy z tej firmy zawsze mieli "dryg" do tworzenia wspaniale zaaranżowanych stołów, a tym razem musieli być w naprawdę dobrej formie. Dla jasności: mam tu na myśli raczej rozplanowanie rozmaitych elementów pinballa niż ogólne wrażenia estetyczne (choć i tu jest wszystko OK). A co na stołach? Mamy w nich 47 (!!!) rozmaitych trybów gry, dodatkowe gry na dużych wyświetlaczach, włączające się z reguły w najmniej odpowiednim momencie, setki zwykle zabawnych animacji i tysiące jazgotliwych efektów dźwiękowych. Oprócz tego wymiatająca mózg z czachy muzyka (szczególnie w Mean Machines), dwa tryby rozdzielczości (640 x 480 i 800 x 600), dodatkowe opcje konfiguracyjne (auto-zoom, wybór wielkości stołu itp.) To wszystko powinno zapewnić full dobrej zabawy pinball-maniakom. Ja po uruchomieniu gry miałem wrażenie, że na klawiszach Shift nastąpiło przebicie i 'kopią' prądem - a oto tylko targały mną emocje i żądza gry. Stoły (tak mi się przynajmniej wydaje) uszeregowano wedle stopnia trudności, jeśli więc jesteś tylko takim "przelotnym" fanem tych gier, to nie radzę uruchamiać "Demona" - popłaczesz się ze złości i po co ci to? Zacznij skromnie od Mean Machines i weź przy okazji udział w 5 rozmaitych wyścigach samochodowych!

Niestety gra ma dość spore wymagania sprzętowe, bez Pentium nie ma nawet co marzyć o graniu. Zresztą nawet na szybkim sprzęcie z 16 Mb Ram kulka niekiedy wręcz ohydnie zwalnia (wyższy tryb rozdzielczości i duży stół znacząco zwiększają tę tendencję). No cóż - ideał ma to do siebie, że nigdy nie można go osiągnąć, zawsze będzie coś, na co można pokręcić nosem i co denerwuje gracza. Jednak przy rozsądnie ustawionych preferencjach gra chodzi bez zarzutu (na P-133 ;-)). Jeśli więc masz maszynę podobnej klasy - ciesz się! Będziesz miał wspaniałą okazję do trenowania refleksu i mięśni palców - oraz rozsądny powód, by zarywać noce.

DRACO

Producent:
21 Century Entertainment
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639298
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

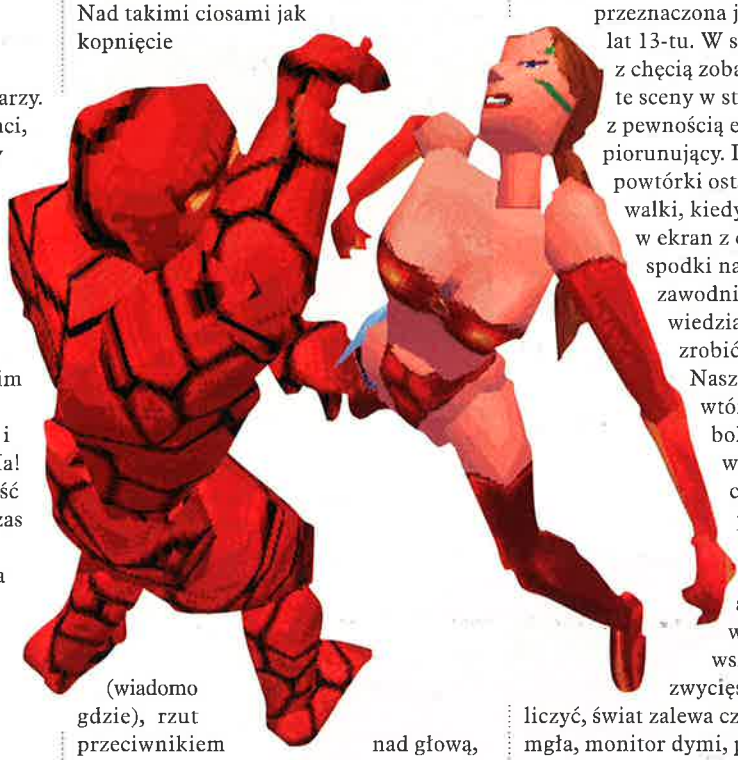
Cena: ✆

Gdzieś tam na skraju galaktyki, wśród kosmicznych ciemności, trwa walka o panowanie nad Wszechświatem. Wojownicy ze wszystkich galaktyk stanęli do rozgrywki, aby udowodnić, że są najlepsi, najsilniejsi, najwspanialsi i najładniejsi... eee, być może z tym ostatnim przesadzili, ale i tak jest ciekawie. Oto przed nami sequel sławnego swego czasu FX Fightera - FX Fighter Turbo!

Po lewej:
Choć do cioci zaraz będzie fatality.

Pięść i nos

Pierwsze wrażenie było dosyć niemiłe - kiepska grafika w niskiej rozdzielczości - zabrzmiała diagnoza. Ale nic to - nie zważając na przeciwności losu, hardo wziąłem się do roboty. Oględziny rozpocząłem od menu głównego, z którego dowiedziałem się, że moje odbicie na ekranie ma głupi wyraz twarzy. W przeciwieństwie do jedenastu postaci, które to ma do wyboru każdy z graczy (czyli o dwie więcej, niż we wcześniejszej wersji). Grających może być maksymalnie ośmiu, w tym w sieci - dwie osoby i przez modem - również dwie osoby. Walka odbywa się na jedenastu arenach, które niestety podobnie jak postacie, prezentują się niezbyt okazale (gdzie im tam do Virtua Fighter!), ale to oczywiście żadna wymówka, w końcu i tak dochodzi do upragnionej walki. Ha! I tutaj niespodzianka, bo chociaż całość nie wygląda na dzieło sztuki, to podczas rozgrywki potrafi zrobić w głowie grającego niezły bigos. Zabawa wciąga jak mało co, postacie uczestniczące w walce potrafią robić z przeciwnikiem takie cuda, że dosłownie mózg staje, a usta same krzyczą z... zachwytu? (brutal!), przerażenia? (mięczak!). Nieważne - w każdym razie wrażenia są niesamowite. Wyobraźcie sobie, jak tajemnicza panienka chwyta swojego przeciwnika z tyłu za głowę i zapierając się nogą, łamie mu kręgosłup. Ciężki robot wkręca się swoimi metalowymi kończynami w ciało swojego rywala, aż ten pada w kałuży krwi w omdleniu. Długowłosa piękność przytwierdza napastnikowi stopy lodem do podłoża, a następnie zachodzi go od tyłu i sprzedaje mu serię ciosów w tył głowy. Chwilę potem unosi go przy pomocy tajemniczej siły w powietrze i rzuca nim o arenę. Kilkusetkilogramowy robot przy pomocy odrzutowych silników unosi się wraz ze swoją ofiarą w powietrze, a następnie zrzuca ją w dół; parę sekund później łapie przeciwnika za głowę i aplikuje mu kilka tysięcy wolt. Groźnie wyglądająca modliszka, która dosłownie zjada swojego wroga podczas walki, wgryzając mu się w szyję. Kobieta-kocica, wskakująca na przeciwnika i wydłubująca mu oczy ostrymi szponami. Nad takimi ciosami jak kopnięcie



(wiadomo gdzie), rzut przeciwnikiem nad głową, czy też strzał kulą energii, nawet nie będę się rozwodził, bo to są po prostu standardowe akcje. Ufff, prawda że obrzydliwe? A to zaledwie kilka przykładów. Od samego słuchania można się rozchorować, a co dopiero w to grać! A jednak można, i to mówię Wam - z prawdziwie szałowym efektem! Razem z redakcyjnym kolegą AtusitO GorO, tak daliśmy czadu, że trzeba nas było uciszać, a potem siłą odciągać od komputera - nie pomogły nawet trzy lewe sierpowe naczelnego (biedaczek do dzisiaj chodzi w ciemnych okularach). Uspokoiliśmy się dopiero wtedy, gdy odcięto nam dopływ tlenu. Chociaż całość sprawia wrażenie dużej brutalności, to w rzeczywistości nie jest aż tak źle. Grafika jest na tyle toporna, że krew w postaci różnokolorowych kwadracików (zielone, pomarańczowe - wiadomo, kosmici), nie zniesmacza. Producentom udało się stworzyć pewien kompromis - I chyba nie tylko ja tak uważam, bowiem gra przeznaczona jest dla graczy już od lat 13-tu. W sumie szkoda, z chęcią zobaczyłbym wszystkie te sceny w standardzie SVGA, z pewnością efekt byłby piorunujący. Dobrze wypadają powtórki ostatnich sekwencji walki, kiedy to patrzymy w ekran z oczami wielkimi jak spodki na wyczyny naszego zawodnika. O, nie wiedziałem, że potrafię zrobić coś takiego! Naszym krzykom wtórują niezłe wrzaski bohaterów - pod tym względem gra stoi na całkiem dobrym poziomie. Co tu dużo mówić, nie ma to jak mała awantura z kolegą - w takich wypadkach wszystko oprócz zwycięstwa przestaje się liczyć, świat zalewa czerwona (zielona?) mgła, monitor dymi, przeciwnik wrzeszczy, sąsiedzi walą w ściany, a my awansujemy do następnej rundy. Chcecie zaznać tego wspaniałego uczucia? To zagrajcie w FX Fighter Turbo! Turbo-wrażenia gwarantowane.

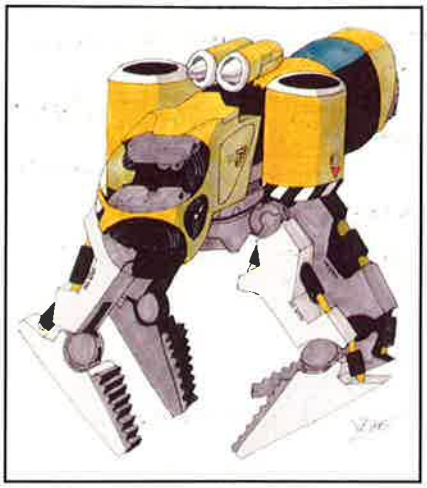
Ciasteczkowy Potwór

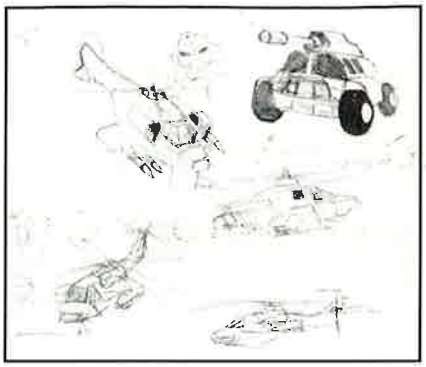
Producent:
GTE Entertainment/Philips
Sprzedawca:
Arwal
tel. (077) 746443
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

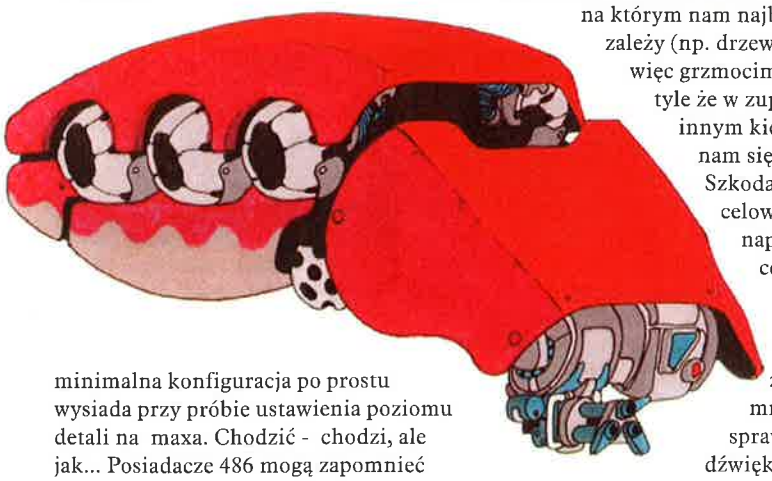
Swivowanie

SWIV to prawdziwa legenda spośród gier akcji. W swej długiej historii (pierwsza wersja powstała w 1991 roku) pojawiła się chyba na wszystkich możliwych platformach od Spectrum, poprzez konsole, aż po najnowszą mutację SWIV3D na PC. Nie ma więc dużej przesady w sloganie reklamowym "Matka wszystkich gier shoot'em up". W numerze 5/96 CDA Mr Jedi omawiał dość szczegółowo ten program, a swą recenzję podsumował znakiem jakości. Wszelako ja jestem mniejszym niż on fanatykiem takich gier, toteż chciałbym zgłosić nieco sceptycznych uwag (pochwał zasadniczo nie będę udzielał, bo musiałbym się powtarzać). Inna rzecz, że Mr Jedi opisywał wersję preview, a ja mam już pełną wersję (w polskiej wersji językowej!), więc widzę, słyszę i wiem więcej. Tym samym mogę niektóre sprawy oceniać inaczej niż on.





Przede wszystkim powiemy sobie nieco o grafice. Same tło akcji (góry, lasy, woda) są rzeczywiście odtworzone bardzo perfekcyjnie. No i sam fakt, że strzelanka zrealizowana jest w 3D dodaje jej pikantnego smaczku. Ale cieszyć oczy grafiką można wyłącznie przy ustawieniu najwyższego poziomu szczegółowości detali. Już przy średnim poziomie gra dużo traci, a na najniższym wygląda wręcz koszmarkowato. Problem w tym, że



minimalna konfiguracja po prostu wysiada przy próbie ustawienia poziomu detali na maxa. Chodzić - chodzi, ale jak... Posiadacze 486 mogą zapomnieć o SWIV-ie z porządną grafiką.
A i Pentiumowcy poniżej P-100 mogą mieć kwaśne miny. Znów na horyzoncie drwiąco uśmiecha się P-133 i 16 Mb Ram. A niezależnie od ustawionych preferencji wszystkie ruchome obiekty wyglądają dość topornie, by nie rzec paskudnie. Wystarczy przypatrzyć się kanciastym kształtom naszego helikoptera, pokrytego jakąś z grubsza ciosaną teksturą. Mam też zastrzeżenia do celownika. Na początku myli pilota, gdy ten używa działek. Działka bowiem walą prosto przed siebie, a celownik, przeznaczony dla rakiet, sam naprowadza się na najbliższy cel, zwykle zresztą nie ten, na którym nam najbardziej zależy (np. drzewo). Często więc grzmocimy ile sił, tyle że w zupełnie innym kierunku niż nam się wydaje. Szkoda też, że celownik po napotkaniu celu nie zmienia koloru. Z lekka zniesmaczyła mnie też sprawa oprawy dźwiękowej. O ile do samej muzyki nawet nie śmiem się przyczepić (duży wybór utworów i zwykle wysokiej jakości, włącznie z idealnie pasującym do ataku helikopterowego tematem "Cwałujące Walkirie" Wagnera - kto ma jakieś wątpliwości niech obejrzy "Czas Apokalipsy" Coppoli!), to ilość efektów muzycznych nieco rozczarowuje. Wprawdzie fajnie brzmią w stereo, ale.. W grze zręcznościowej oczekuję wręcz istnych fajerwerków, kaskad i wodotrysków rozmaitych efektów, a tu jakieś "fiuu, bdziu", jakby z łaski, często zresztą po czasie (wygląda jak gdyby czasem efekty nie nadążały za akcją, szczególnie gdy grę odpalamy spod Windows).

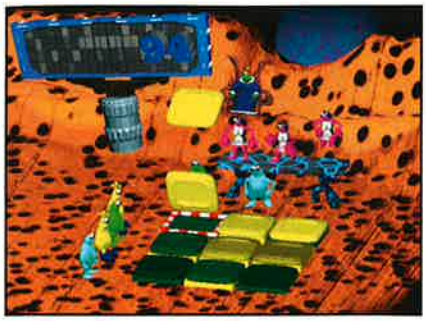
Lot w trójwymiarowych realiach, szczególnie w spadzistym kanionie, robi silne wrażenie. Grywalność - mimo zbyt dużego jak na mój gust poziomu trudności - jest wysoka. Na pewno większa niż w jakiejkolwiek dwuwymiarowej wersji SWIV! Ilość dostępnych broni zadowoli nawet najbardziej wymagającego gracza. Podobnie jak i mnogość rozmaitych "wziątków", a możliwość przesiadania się z helikoptera do jeepa, a także korzystanie z poduszkowca i "skidoo" (ślizgu) dodaje grze dużego wykopu. Co więcej, gra została spolszczona przez dystrybutora - nie ograniczyło się to tylko do przetłumaczenia instrukcji. Wszystkie komunikaty w grze również są po polsku. Żeby tak wszyscy dystrybutorzy robili jak Optimus... ech. Grać się da, i to z naprawdę dużą przyjemnością. Nie wiem jednak czy powyższe wystarcza do nadania grze znaku jakości - bo mimo wszystko nie jest ona wybitna. Dla mnie "zaledwie" więcej niż dobra (dla zwolenników "shot'em up" zapewne bardzo dobra).

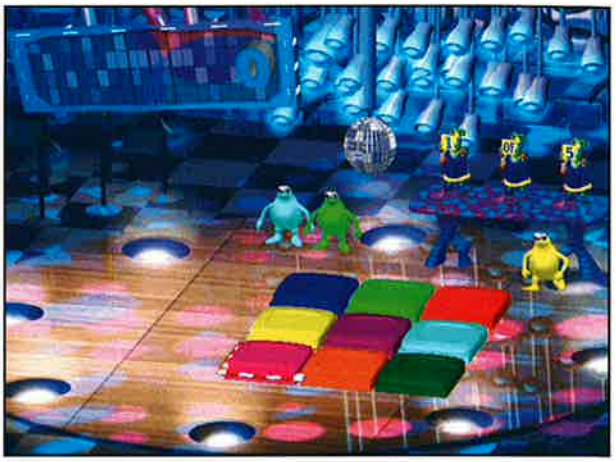
Mac Abra

Producent:
SCI
Dystrybutor:
Optimus Bis
tel. (018) 437797
Minimalna konfiguracja:
Pentium 100, 8 MB RAM, DOS/Windows'95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 164,00 zł

Kafle Filipa





Przekonałem się właśnie, że Obcy nie zawsze muszą wyglądać jak nieudana krzyżówka dinozaura z Robocopem plus budyniowate guzy w różnych miejscach. Oczywiście fantazję autorów kreuje przede wszystkim zapotrzebowanie na silnych "facetów" z kosmosu, jednak nie zawsze muszą być to supermocarne biomechaniczne kolosy z laserem w miejscu gałek ocznych. Dla młodszej widowni zapatrzonej w świat gier, możemy od czasu do czasu wyłowić świetną produkcję, gdzie zamiast ostrych kłów pokrytych śluzem spotykamy pocieszne stworki, które nie rozrywają gardeł wszelkim odmiennym od nich istotom.

Feneshal XVII - pierwszy skryba i Król Fluffy'ch z planety Phrohmaj, całkiem przypadkiem trafił ze swoją armadą na niewielki układ słoneczny. Jak sami zobaczycie, jego puszyści poddani to bardzo wesołe istoty. Błękitna planeta okazała się doskonałym miejscem do zabawy. Okrągłe stworki w mig opanowały pokój z zabawkami i ani myślą go opuścić. Dwa zielone bąble z wyłupiastymi gałami właśnie szarpią się z niewinnym misiem, inny grubasek ciągnie za włosy lalkę... Reszta zgrai zajęła się samochodzikami i uparcie "lata" nimi po pokoju. Oczywiście właściciele pokoju w końcu do niego trafili i chyba każdy może sobie wyobrazić ich zdumienie na widok przypominających wybrakowane balony istot. Dzieci posmutniały. Ulubiona lalka i ukochany miś strasznie potarmoszone. Autka straciły kółka, pokój to obraz nędzy i rozpaczy! Co powiedzą rodzice?!... Smutek dzieci szybko zamienił się w radość, gdy stworki w mig posprzątały bałagan, a król Feneshal XVII wspaniałomyślnie zaprosił je na Wielki Festiwal Kafli!

Gra to cały zestaw najróżniejszych lokacji, gdzie musicie wykazać się nie lada sprytem i zręcznością. Waszym zadaniem będzie poukładać kolorowe płytki na odpowiadających im barwą "podstawkach". Król Feneshal uroczyście rozpoczyna każdą próbę od rzucenia jednego kafla w powietrze. Ta jedna dachówka to o jedną za dużo. Musisz bardzo uważać! Kafle trzeba cały czas podrzucać, inaczej spadną i rozbiją się. Twoje zadanie polega na szybkim przesunięciu czerwono-białego kwadracika na podstawkę odpowiadającą kolorem podrzuconej właśnie płytce. Jeżeli uda Ci się ta sztuka, musisz błyskawicznie kliknąć myszką i płytka już miło mruga na właściwym miejscu. Oczywiście masz teraz problem z inną, ale na pewno sobie poradzisz. W chwili gdy powietrze przetnie ostatnia szara płytka, a pozostałe będą już leżeć na właściwym miejscu - wygrałeś! No tak, to jednak dopiero początek drogi... Jest to pierwszy układ z dwunastu, które należy zaliczyć w pierwszym świecie. Dalej będzie znacznie trudniej. Król w końcu trafił na godną Wielkiego Festiwalu i głównej nagrody osobę. Układanki są coraz trudniejsze. Jakby nie dość było, że musisz rzucać tortami lub kolorowymi domkami, to jeszcze na planszy pojawiają się niemiluchy, które bardzo chcą ośmieszyć Cię przed królem. Dosiadają na przykład kafla, który właśnie chcesz podrzucić, a przecież zaraz spadnie inny! Chwila nieuwagi i już rozbity, a potem siedem lat nieszczęścia!
Zabawa została wzbogacona o bardzo śmieszne dźwięki i ciekawy podkład muzyczny. Grafika to po prostu wszystko, czego można chcieć w tego typu produkcji. Mnóstwa urozmaiconych lokacji nie da się przejść w kilka godzin, a cała gama zaskakujących animacji w trakcie zabawy doskonale ją urozmaici. W grze dostępnych jest pięć poziomów trudności. Stwierdziłem, że Psychotic to rzeczywiście wyzwanie dla ludzi-terminatorów. Ukoronowaniem festiwalu (jeżeli przejdziecie wszystkie lokacje) będzie świetne intro. Król puszystych wręczy Wam specjalną nagrodę. Będzie to błyszcząca... No nie!, "koniec filmu" zobaczycie sami!

ATUSITO GORO

Producent:
Gametek
Dystrybutor:
Gametek
tel. (0044) 1753854444
Minimalna konfiguracja:
486, 4 MB RAM, Windows, VGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Po lewej w głębi:
Ta brygada doprowadzi Cię do zawału. Najgorszy jest kowboj... Colt + Szklany Kafel = problemy!!

Po prawej:
Do wyboru, do koloru. Pozbądź siędziecka Gatesa na rzecz bękarta MTV.

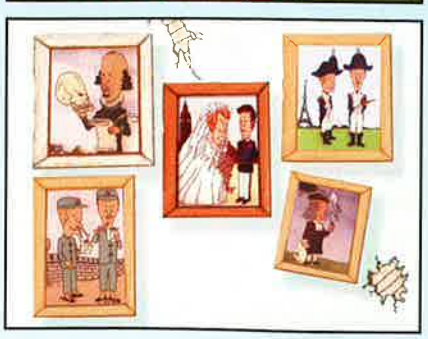
B.B. następne pokolenia

Tytuł nie odnosi się do następnej epopei typu Star Trek, a tym bardziej do flakowatych seriali, o których można poczytać w zapowiedziach TV. Jest to preludium dla maniaków, którzy nie mają nic do stracenia. Jest to uczta składająca się z samych ostrych, gorących i pikantnych kawałków, gdzie nabawicie się przepuchliny od dźwigania ciężaru drgającego spazmatycznie brzucha. No dobrze, zapewne odstraszyliśmy już wszelkie wydelikacone osóbki i na placu pozostali jedynie prawdziwi twardziele. Świetnie się składa, ponieważ tematem następnych kilku stron będą dwa megaoszołomy!!!

W niektórych przygody Beavis'a i Butt-head'a wywołują jedynie wynicowanie żołądka. Jednak dzięki specyfice żartu chłopaków, który bądź co bądź jest większości młodzieży znany, kręgi ich fanów stale rosną. Można by rzec: Takie jest życie! Oczywiście wymiar "szarej rzeczywistości" prezentowany przez B.B. (można by pomyśleć, że przez Brigitte Bardot) jest karykaturalny, ale bez wątpienia coś w nim jest.

ACTION MINI-GAMES

W lutowym numerze naszego czasopisma miałem okazję przedstawić kompakt z "przygodami" Beavisa i Butt-heada (druga część - po Virtual Stupidity). Było to dokładnie siedem szalenie głupkowatych historyjek, zatytułowanych Little Thingies. W jednym z zadań należało pokierować ręką Beavisa zaopatrzoną w bardzo silne szkło powiększające... Jak łatwo się domyślić, nie służyła ona do oglądania znaczków pocztowych czy szkolnych preparatów. To nie byłoby w stylu Beavisa. Przydała się natomiast do wykańczania mrówek i robaków, które uparcie zmierzały do rozrzuconych przez naszego bohatera ciastek i cukierków. Efekt skupienia wiązki światła mógł być tylko jeden - odwłoki owadów zaczynały się dymić, palić i... Inna historia zaczyna się całkiem sympatycznie. Nasi ulubieńcy dostają świetną pracę w barze szybkiej obsługi Burger'a. Butt-head obsługuje klientów odbijając im wątrobę celnym rzutem. Gdyby hamburgery nie składały się z bułki i kotleta, zapewne wyleciałyby przez rozerwane plecy. Beavis w tym samym czasie smaży placki. Gra jest oczywiście również związana ze smażeniem - bonusy dostajemy wtedy, gdy uda nam się złapać szczura biegającego po ladzie; resztą zajmie się blondyn - ujrzymy jak bardzo pracowicie i dokładnie opieka biednego zwierzaka. Zabawa kończy się w momencie zebrania wymaganej ilości punktów. Jest to bardzo widowiskowy finał: jakiś niezadowolony klient wyciąga Butt-heada zza lady i robi marmoladę z jego wielkiej głowy (ciekawostka: największe głowy w historii ludzkości należały do totalnych idiotów). Jak wspomniałem, mini-gier jest siedem. Wszystkie wymagają rozdzielczości 640x480 i palety 256 kolorów - proste, charakterystyczne animacje wyglądają wtedy najlepiej. Wydaje mi się, że z trzech pakietów, które można sobie zakupić, ten z grami jest najsłabszy. Nie chodzi



Po prawej:
Clopcy są bardzo muzykalni. Zamiast instrumentów usłyszymy różnej tonacji wiatry... i jeszcze gorzej!

o pomysł gier - tu nie było zaskoczenia, a o słabo rozwinięte scenariusze: nawet napalony maniak B.B. zniechęci się po dwóch, trzech godzinach. Fabuły są nazbyt uproszczone Jedyną trudnością gier jest konieczność zdobywania coraz większej ilości punktów w jak najkrótszym czasie. W praktyce sprowadza się to do klikania myszką sto razy na sekundę.

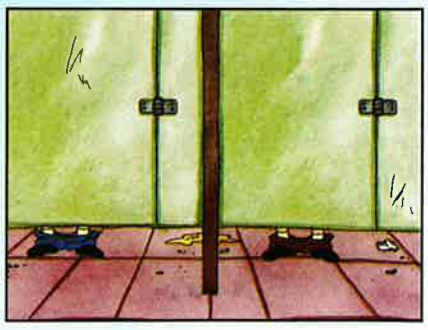
ENTERTAINMENT UTILITY

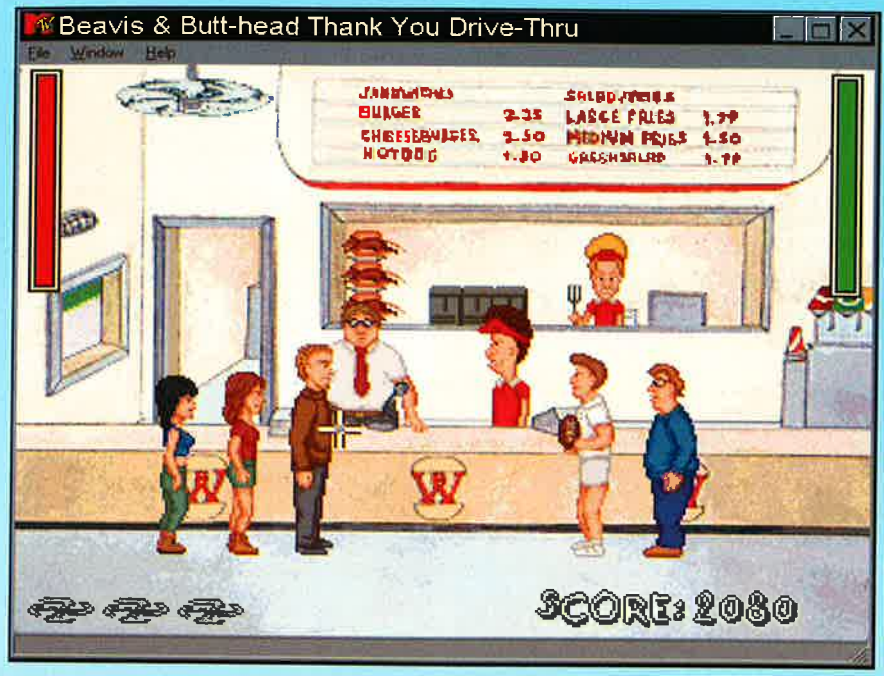
Ten kompakcik jest dla mnie najbardziej wartościowy. Jest to po prostu pakiet narzędzi, które dokumentnie zmienią poczciwy Windows. Po zainstalowaniu programu, na pulpicie pojawi się nowa ikona (Makeover), gdzie po uruchomieniu przywitamy się z elementem niezwykle przypominającym windosowy panel sterowania. I tym właśnie jest. Jeżeli będziemy chcieli, podmienimy wszystkie systemowe ikony, usuniemy logo Windows na rzecz "zdjęcia" z rodzinnego albumu Beavisa i Butt-heada, zmienimy kolor i fonty oraz wiele innych rzeczy. Ale po kolei. Najpierw zwróćcie uwagę na zakładki. Każda z nich umożliwi ingerencję w inny element systemu. Przede wszystkim można kliknąć na Personality. Pojawi się panel, gdzie ręcznie zmienimy każdą z ikon. Do wyboru mamy przebogate ich zbiory zawarte na kompakcie (screeny obok). Jeżeli taka nasza wola, "poprawimy" również kolor na bardziej klimatyczny oraz zainstalujemy fonty, które zastąpią systemowe (mogą to być na przykład bazgroły Beavisa; fajne, ale z wiadomych powodów nieczytelne). Schematy dźwiękowe, które towarzyszą pracy z windozą nabiorą zupełnie innego "brzmienia", jeżeli zajrzymy do Sound. Powiem tylko tyle, że w większości są to teksty B.B. Wyobraźni Czytelników pozostawiam domyślenie się, jakie to teksty. Zegar, który nieodmiennie obserwujemy w windosowym pasku menu, nikomu nie będzie już potrzebny - zamiast niego zainstalujemy sobie Clock, gdzie na cyferblacie stoi jeden z dwóch B. Zegarek można tak ustawić, aby co godzinę lub kwadrans, albo wtedy, kiedy nań klikniemy, informował nas o czasie - Say Time. Tapetę podmienimy po uaktywnieniu Pictures+Animation. Dostępne obrazki można obejrzeć dzięki bardzo przydatnej opcji Preview. Tutaj również ustalimy parametry screen saver'a. Jeżeli mamy już jakiś zainstalowany, Makeover będzie go widział, mimo to możemy zamiast

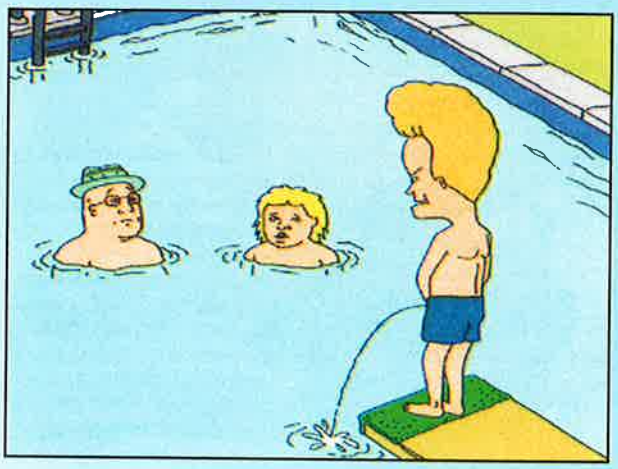
Lord&Yabol vs. B&B

Odjazd. Po raz pierwszy od zakodowania MTV usłyszałem mój ulubiony cytat: "I'am Cornholio. I have TP for my Butthole". Słynny "symptom Cornholia", który dopadał Beavisa po zjedzeniu słodyczy również został odwzorowany na płytkach. Wszystkie trzy kompakty wręcz tchną głębokim intelektualnym przesłaniem. Doskonałe dla fanów, ale wszyscy "normalni" lepiej niech nie uruchamiają tej gry. I jeszcze dla niewtajemniczonych: TP to toilet paper, a butthole to część ciała... powiedzmy, że nie jest to głowa.

mdłych obrazków uruchomić sobie krótkie filmy w formacie avi. Oczywiście każdy minifilm to kupa śmiechu. Do programu wybrano naprawdę szczególne fragmenty (jedyna wada to to, że są one zbyt krótkie). Skoro tyle już zmieniliśmy, doprowadźmy sprawę do końca. W tym miejscu dokonamy podmianki logo, które nieodmiennie towarzyszy rozruchowi Windows. Oczywiście wypalone w mózgu hasło "poczekaj na zamknięcie systemu" nabierze nieoczekiwanego wyglądu. Dzięki Makeover zmienimy także kursor na animowanego Butt-head'a pracowicie okładanego przez jakiegoś typka lub inny spośród wielu do wyboru. Nie można także zapomnieć o rozrywce. W pakiecie zawarto specjalny pulpit, gdzie będziemy mogli wybrać sobie jej rodzaj. Są to układanki, które na pewno urozmaicą







U góry:
Potrzeba matką wynalazków? Na pewno potrzeba tu lekarza. Uwaga kwas!!!

pracę w Beavis&Butt-head-dos. Dodam jeszcze, że leniwi wcale nie muszą dokonywać dziesiątek zmian w parametrach. Wystarczy tylko, że klikniemy jeden z dziewięciu oferowanych "wyglądów" systemu, a reszta zrobi się sama. Oczywiście własny układ również można zapisać. Wszystko pięknie, ślicznie, jest tylko jedna wada - wszystkie bajery są niezwykle pamięciożerne. Na Pentium 75 z 8 Mb RAM zmniejszyły prędkość systemu o połowę. Mimo wszystko dalej upieram się przy wysokiej nocie dla IN Calling All Dorks (hasło płytki). Cóż to była za przyjemność zobaczyć Windows w nowej, maksymalnie odjazdowej szacie. Dla rozrywki dodałem sobie również mały, acz niezwykle zabawny element - w opcji Toys uaktywniłem Fun Facts, są to, mówiąc krótko, "złote myśli" B.B. naskrobane na tablicy; przykładowo: Gdzie leży Kapitol! Hmm... w Ameryce czy w czymś takim... Częstotliwość ukazywania się żartów można zdefiniować - od dziesięciu minut, do kilkunastu godzin. W tej chwili Butt-head powiedział mi, że jest już w pół do trzeciej. Najwyższa pora zająć się trzecią płytką.

PARTY TRIVIA GAME

Trzecie pudełko z wybuchową zawartością zaciekawiło mnie nietypowym obrazkiem. Butt-head jest przebrany w śliczny i grzeczniutki garniturek (ma również uczesane włoski). Jednak Beavis jest bardziej oryginalny. Występuje w różowej sukience z białym kołnierzykiem. Strój bardzo nietypowy jak na tego psychopatę. Po włożeniu płytki do CD-ROMu zostaniemy postawieni przed wyborem. Musimy zdecydować się, czy uruchomić In Wiener Takes All (taki jest podtytuł przygód) razem z intrem, czy bez. Bezwzględnie kilkajcie na setup+intro. Kilka zabawnych scenek będzie towarzyszyło podczas dokonywania wyboru ilości graczy (1-3). Zaraz potem wpiszemy swoje imię. Wystarczy teraz zdecydować się na jeden z trzech możliwych typów zabawy i po krótkim filmie w "telewizji" rozpoczynamy quiz. Jest to cały sens zabawy - musimy pomóc wolno myślącym bohaterom. Wygrana jest naprawdę kusząca, oprócz niezłej sumki, będziemy mogli spędzić upojne wakacje z gwiazdą filmu Beach Patrol (bardzo dobrze zbudowana osoba). Tu mała porada. Jeżeli chcecie wygrać, zdecydujcie się najpierw na quiz z dziesięcioma pytaniami (przy trzydziestu jest znacznie trudniej). Oczywiście jest to quiz telewizyjny, dlatego musicie przygotować się na reklamy oraz oswoić z głosem prowadzącego program (Mike Judge). Wbrew pozorom pytania nie są łatwe. Przede wszystkim obejmują wiedzę, którą można przyswoić sobie oglądając MTV. Jednak, oprócz "muzycznych" pytań, jest też całe mnóstwo zadań z innych dziedzin, np.: kiedy wyprodukowano pierwszą gumę - do wybory trzy daty i jedna wypowiedź w stylu B.B. Dodam w tym miejscu, że pytań jest w sumie 750, dobierane są losowo. Większość jest "poważna", jednak proponowane odpowiedzi rozśmieszyłyby nawet umarłego. Grze towarzyszą szalone teksty Beavisa i Butt-heada i mnóstwo animacji (rękoczyny najczęściej). W sumie zabawa jest świetna, często zaskakująca nietypowym pomysłem. Jedynym problemem może być konieczna znajomości angielskiego. Poza tym - tylko grać. Godziwa rozrywka gwarantowana.

Czas na podsumowanie (jeżeli coś takiego w wypadku Beavisa o Butt-heada jest możliwe). Na moim podium pierwsze miejsce należy bezwzględnie do narzędzia, które uporało się z Windows. Praca z komputerem nabiera zupełnie innego klimatu (gdyby tylko nie odbijało się to tak poważnie na szybkości...). Zaraz potem polecałbym kompakt quizowy. Moc frajdy. Stracicie kontakt ze światem na kilka dni. Najlepiej zresztą gra się w dwie, trzy osoby. Trzecie miejsce przypada mini-grom. Dlaczego, pisałem już wcześniej - na krótką metę można nabawić się kolki wątrobowej i pogubić wszystkie dendryty, jednak po kilkunastu minutach zapadniecie w śpiączkę. Jeżeli ktoś ma ochotę, zapraszam i zachęcam. Dwa pierwsze kompakty to prawdziwa gratka, czyli że dwa do jednego na korzyść pakietów z Beavisem i Butt-headem. Dla wszystkich fanów będzie to prawdziwa uczta, chociaż mimo wszystko pozostaje pewien niedosyt...

ATUSITO GORO

Producent:
Viacom New Media/Virgin Interactive
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
486DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, VGA, CD-ROM x2, MYSZ
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

Piractwo i prywata

W zamierzchłych czasach, kiedy królował jeszcze Commodore, pamiętnie zagrywałem się w paskudnie wyglądającą, ale wyjątkowo wciągającą gierkę o nazwie Elite. Później przyszedł czas na Frontiera (dlaczego nikt nie sprowadził legalnych wersji do Polski?), a następnie First Encounter. Ten ostatni sprawił mi trochę zawodu - moja (legalna!) kopia programu wiesza się namiętnie i wyjątkowo często, a poza tym grafika jest jakby trochę do tyłu, jak na swoje czasy. Dlatego też z przyjemnością dobrałem się do Privateer 2: The Darkening, aby sprawdzić, czy mógłby on być substytutem First Encountera. Substytut to dobre określenie, gdyż nie spodziewałem się, że ktokolwiek przebije wspomnianą grę w wielkości wszechświata i ilości możliwych do wykonania zadań. Obawiałem się też, że zareaguję tak, jak w przypadku pierwszej części Privateera, która odrzucała mnie niewygodną nawigacją i małą ilością dostępnych statków (całe cztery).

Ku mojemu zdziwieniu (in plus), Privateer 2 okazał się nie tyle godnym następcą FIRST ENCOUNTER, ale grą o wiele lepszą. Nie chodzi tu bynajmniej o grafikę (mimo, iż jest po prostu doskonała - ale o tym później). Istotne zalety Privateera to przede wszystkim dość łatwe kierowanie statkiem i walka, rozbudowana i nielinearna fabuła oraz równie potężna lista pojazdów kosmicznych i sprzętu, w który można je wyposażyć. Rozmiar świata rzeczywiście jest mniejszy i to o wiele, ale za to każda planeta czy stacja to coś nowego, a First Encounter, mimo całego mojego szacunku do niego, zbyt często raczył nas powtarzającymi się schematami. Rozpocznijmy więc prezentację. Zacznijmy od grafiki. Po zainstalowaniu gry (install wygląda odjazdowo) naszym oczom ukazuje się doskonałej jakości film (niestety w trybie interlace, ale i tak jest dobry). Kiedy już się ukaże, nie bardzo chce zrezygnować, skutkiem czego możemy poświęcić dwadzieścia minut na samo oglądanie intra. No nie, oczywiście, że film można wyłączyć - ale warto obejrzeć. Filmowe przygodówki typu Urban Runner wymiękają. Po zakończeniu intra pojawiamy się w futurystycznej knajpie,

gdzie musimy pogadać z barmanem. To następne dziesięć (w przybliżeniu) minut filmu. O pozostałych filmach można by opowiadać godzinami, ale aby zorientować się co do potęgi Privateera, wystarczy jedna informacja: otóż gra zajmuje trzy kompakty. Zawartość pierwszego z nich to 500 MB filmu i 100 MB kodu programu. Pozostałe dwa to najprawdopodobniej same filmy (kompakty zmieniamy tylko wtedy, kiedy istnieje potrzeba wyświetlenia sekwencji filmowej). Duża objętość materiału wizyjnego nie powoduje bynajmniej znudzenia. W Privateerze nie ma miejsca na plastikowe scenerie z plastikowymi bohaterami w plastikowych sytuacjach (Dzień Niepodległości - bleee!). Jest to czystej wody "hard SF", z interesującą, choć odrobinę oklepaną, fabułą. Streśćmy ją pokrótce: osobnik, w którego się wcielimy, zowie się Lev Arris (nie wiem czemu wszyscy wymawiają to jak "Harris"). Niewiele więcej można o nim powiedzieć, gdyż nasz bohater dotknięty jest całkowitą amnezją, będącą skutkiem katastrofy statku kosmicznego, na którym podróżował i późniejszej przyspieszonej dehibernacji. Wydarzenia, które pamięta, również nie napawają optymizmem.

Szpital, w którym był leczony, został napadnięty, a sam Arris porwany przez nie zidentyfikowanych napastników. Przy okazji zginęło wielu niewinnych ludzi z personelu szpitala, a żaden z tych, którzy przeżyli, nie widział osobników biorących udział w porwaniu. Ostatecznie Arrisowi udało się uciec i znalazł się (prawie) bez środków do życia na planecie Hermes. Na szczęście jego zeznania skonfrontowane z zeznaniami pracowników szpitala na Criusie okazały się prawdziwe, więc uniknął on odpowiedzialności karnej, ale za to obciążono go kosztami leczenia i skonfiskowano statek (!), którym przybył na Hermesa. W chwili obecnej bez pomysłów na przyszłość siedzi w barze "Sinners Inn" z kilkoma groszami (13400) w kieszeni. Tu właśnie zaczyna się nasza przygoda.

Na początek zakup statku. Oczywiście stać Cię wyłącznie na najtańszy wrak, ale bądź spokojny - i tak jest on o wiele lepszy od sporej części "kosmicznych pomyłek" (tak jeden z kolegów określił piracki myśliwiec) krążących po galaktyce w oczekiwaniu, aż ktoś je z litości dobije. Lista obejmuje dwadzieścia jednostek (w pierwszej części były cztery) - na widok niektórych opada szczęka. Gorzej jednak z cenami - tu szczęka opada na widok wszystkich. Oprócz pojazdów dostępnych dla każdego, w grze napotkamy 80 (słownie osiemdziesiąt) innych typów okrętów: od wspomnianych "pomyłek" do potężnych wojskowych niszczycieli. Niezbyt ciekawie jest z wyposażeniem - ilość potężna, ceny również. Dobrze radzę odżałować na początek 'trochę' szmalu (3000) i kupić dobry laser. Działa efektowniej niż dwa najtańsze (za 600). Teraz za resztę pieniędzy możemy zakupić towary i ruszać na handel. To znaczy teoretycznie. W praktyce należy jeszcze odwiedzić sieć komunikacyjną, zajrzeć do dzienników "telewizyjnych" oraz encyklopedii. W tej ostatniej warto dokładnie zapoznać się z notatkami o znanych sobie ludziach oraz o pobliskich planetach. Przyda się to w prowadzeniu handlu, gdyż wożąc towary na ślepo, przeważnie ponosimy wyłącznie straty (chociaż raz trafiłem). Teraz przyszła pora na odlot. Wsiadamy do statku, startujemy i... zbieramy szczękę z ziemi (który to raz?). Nie chodzi o ciążenie podczas startu, ale o sposób wykonania przestrzeni kosmicznej i krążących w niej obiektów. Na szybie kokpitu odbijają się refleksy światła (nie jest to przypadkowe - zależy od położenia względem gwiazdy), statki kosmiczne są pięknie teksturowane i cieniowane, a całość bije nawet Wing Commandera 4. Lot statkiem jest o wiele łatwiejszy niż w części pierwszej. Sterujemy przy pomocy myszy lub joysticka (klawiatury nie ma) - w taki sam sposób jak w Tie Fighterze. Różnica polega na tym, że w Privateerze o wiele łatwiej przebiega walka. I bardzo dobrze - w końcu nie jest to strzelanina z domieszką fabularną (patrz WC 4), ale gra handlowo-przygodowa z elementami strzelanki. Tutaj jednak muszę wtrącić pewną dygresję. W Privateera grałem na zalecanej przez producenta konfiguracji: P 100 z 8 MB RAM i kartą graficzną 1 MB PCI. Byłem tak zachwycony, że zamierzałem zaraz po wyjściu z redakcji przespacerować się do sklepu i dokonać zakupu. Po namyśle stwierdziłem, że jednak spróbuję jeszcze pograć w domu. Całe szczęście. Po odpaleniu na Pentium 166 z kartą Virge gra chodzi wyjątkowo płynnie i szybko. Niestety aż za szybko... Myśliwce, które zdejmowałem kilkusekundowym nalotem wymagały teraz półgodzinnego pościgu myszą. W statek trafiałem wielokrotnie, ale w Privateerze wszystkie statki (oprócz

wojskowych - to są totalne "leszcze") błyskawicznie regenerują tarcze i trzeba zaczynać od nowa. Po kilku walkach nie mogłem ruszać dłonią. Jeżeli gra dałaby się uruchomić spod Win 95, to na pewno spowolniłoby to ją - zresztą, puściłbym jakiś program w tle i byłoby OK, ale niestety da się grać tylko z czystego Dosa. To, co tutaj napisałem, powinno być zaletą, gdyż gra działa płynnie nawet na słabym sprzęcie, ale powinno też ostrzec właścicieli mocniejszych maszyn. Ostatecznie nie kupię więc Privateera, gdyż jest po prostu za szybki (paradoks no nie ?). Mam trochę żal do producenta, gdyż mógłby dostosowywać prędkość do procesora, ale cóż: nic nie poradzę. Wróćmy jednak do gry. Po zaprezentowaniu wprowadzenia, rekwizytorni i wymagań pora na przebieg gry.

Zadaniem gracza jest zrekonstruowanie wydarzeń, które doprowadziły do

tragicznego wypadku ze wstępu oraz osiągnięcie odpowiedniej pozycji finansowej. Co do tego ostatniego, wystarczy po prostu handlować i wykonywać zlecenia. Odnośnie elementów fabularnych trzeba będzie wykazać się trochę większą finezją. Na początek najlepiej biernie oczekiwać na rozwój wypadków. Już po kilku godzinach gry (u mnie nawet wcześniej) kontaktuje się z Tobą jeden ze znajomych i proponuje spotkanie na

Wrażenie Liftera

Jako, że ongiś namiętnie grałem we Frontiera to chcąc niechcąc porównam ją z Privateerem 2. Grafika jest nieporównywalnie lepsza, rozmach (przynajmniej oceniając to pod kątem dostępnego w grze obszaru kosmosu) odczuwalnie mniejszy. Naturalnie tak czy siak jest to gra o epickim wymiarze. Grywalność jest porównywalna, a klimat i stopień komplikacji nader podobny. Walki w kosmosie są znacznie efektowniejsze, ale tu jednak mimo wszystko wolę dużo bardziej zgrzebnego Frontiera. Ogólnie Privateer 2 jest grą grzechu wartą, a dążenie głównego bohatera do odzyskania utraconych wspomnień (coś a'la "Tożsamość Bourne'a" R. Ludluma) dodaje grze dodatkowego pikantnego smaczku.

planecie Crius. Radzę udać się tam jak najszybciej. Nie

dość, że otrzymamy trochę wyjaśnień co do zapomnianych faktów (odwiedźcie szpital!), to jeszcze w nie do końca wyjaśnionych okolicznościach (postacie w filmikach straszliwie bełkoczą - po angielsku of course) uraczeni będziemy dość wysoką pożyczką i pierwszym zleceniem. Za jego wykonanie również czeka nas spora kasa. Miłym zaskoczeniem był dla mnie fakt, że (co rzadko się zdarza) napisy na pudełku były prawdziwe i faktycznie misje mają nieliniowy przebieg. Jeżeli oberwiemy od piratów (trzeba mieć szybki sprzęt - na słabszym nie da się oberwać: niszczymy ich bez problemu) i wgramy save'a, sytuacja będzie wyglądać zupełnie inaczej. Wspomnianą misję po kilku próbach udało mi się zaliczyć, walcząc po drodze tylko raz. Jak na trzynaście skoków nadprzestrzennych potrzebnych do

u góry:
Sekwencje filmowe przyciągają realizmem w takim stopniu, jak walka dynamiką.

przebycia trasy, jest to sytuacja wyjątkowa, gdyż przeważnie walka czekała co drugi skok. Kiedy już dorobimy się sporej gotówki, można zająć się dalszym śledztwem. Polecam odwiedzenie wszystkich osób, które zapisane są w encyklopedii. Każda z nich posiada interesujące informacje. Rozmawiając z nimi, poznamy niekiedy inne postacie oraz kolejne miejsca warte odwiedzenia.

Przyszła pora na podsumowanie. Privateer 2 to gra wymykająca się z wszelkich ram i szufladek. W zasadzie można by zaliczyć ją po części do każdego gatunku gier za wyjątkiem RPG i Doomopodobnych. W każdej z dziedzin mogłaby z powodzeniem znaleźć się na światowych listach przebojów i podejrzewam, że będzie sporo kłopotów z przypisaniem jej do danej konkurencji. Jednak jakby jej nie klasyfikować, jest po prostu świetna. Doskonale nadaje się do relaksującej rozrywki między strategicznymi bataliami czy Doomowa rzeźnią. Darkening zrobił doskonałe wrażenie nie tylko na mnie. Podobał się większości osób w redakcji i jedyne, co boli, to brak optymalizacji prędkości do procesora. Redakcyjny 'znaczek jakości' Privateer otrzymał jednogłośnie.

Lord Yabol

Producent:
Origin/Electronic Arts
Dystrybutor:
IPS
tel.(022) 6422766
Minimalna konfiguracja:
Pentium 60, 8 MB RAM, DOS, SVGA, CD-ROM x3
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32

Cena: 160,00 zł

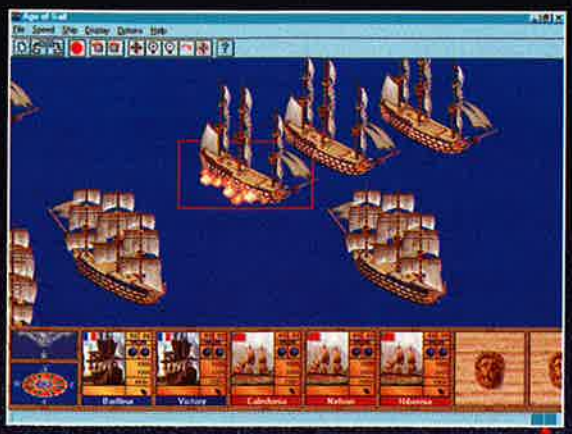
Gra w okręty

Bitwy morskie, w czasach gdy na morzach królowały żaglowce, są ostatnio - nomen omen - na fali. Po Admiral Sea Battles i rewanżowanej w poprzednim CDA Wooden Ships & Iron Men po raz kolejny mamy okazję wcielić się w kapitana wojennego żaglowca (lub nawet dowódcę eskadry flot żaglowców). Firma TALON SOFT, znana miłośnikom strategii z serii Battleground, wypuściła grę AGE OF SAIL, radykalnie różną od tego, co do tej pory z nią kojarzono. Po pierwsze akcja dzieje się na morzu. Po drugie w czasie rzeczywistym. Po trzecie gra jest bardzo prosta.

W grze uczestniczymy w walkach na morzu, w XVIII i XIX wieku, pomiędzy ówczesnymi morskimi potęgami (Anglia, USA, Hiszpania, Francja, Holandia, Rosja). Możemy przebierać w dziesiątkach historycznych scenariuszy (np. bitwa pod Trafalgarem) - od walki pojedynczych okrętów aż po starcia wielkich flot. Do tego dochodzi możliwość rozgrywania kampanii, czyli cyklu fikcyjnych bitew. Tu mamy możliwość wykazania się swoimi talentami - zaczynając od skromnej rangi i niewielkiego okrętu, w miarę postępów awansujemy i przesiadamy się na coraz potężniejsze statki. W grze istnieje także możliwość tworzenia własnych scenariuszy, za pomocą wbudowanego edytora. Age of Sail ucieszył mnie też z całkowicie prywatnych powodów : w swoim czasie maniakalnie grałem w znanych chyba wszystkim Pirates. Grając w AoS miałem cały czas złudzenie, że powróciłem do tej gry, naturalnie znacznie wzbogaconej i 'podbajerowanej'. To było bardzo bardzo miłe uczucie. Pamiętacie? Żagle bojowe na maszt, załadować działa, zwrot przez burtę - ognia (a potem chodu by uniknąć kontry...). Miłośnicy Pirates będą AoS usatysfakcjonowani.

W Age of Sail może grać dwóch zawodników, możliwa jest też rozgrywka przez modem i w sieci. Możliwości zabawy oferowane przez AoS są niemalże identyczne jak w Wooden Ships. W czasie rozgrywki uwzględniać musimy więc kierunek wiatru, rodzaj amunicji (kartacze, kule łańcuchowe, zwykłe kule, podwójne kule), rodzaj ożaglowania, szybkość statku (szczególnie gdy posiadamy okręty z działami

Po prawej w głębi: Czy panel sterujący (na górze) nie kojarzy wam się z Wordem?



umieszczonymi na kilku pokładach - przy większej szybkości dolne rzędy dział są automatycznie zamykane), poziom wyszkolenia załogi. Możemy dokonywać abordaży i walczyć wręcz. Na początku sami ustalamy czas w jakim zostają przeładowywane działa (co nie znaczy, że potem dokonuje się to automatycznie). Im większy czas przeładowania, tym gra jest bliższa historycznym realiom i tym mniej ma wspólnego z grą w czasie rzeczywistym. Zresztą tu określenie "gra w czasie rzeczywistym" traktowałbym z pewnym dystansem. I owszem, nie ma żadnych tur, faz, itp. ale specyfika rozgrywki znacząco odbiega od typowego RTS-a. Powiedziałbym raczej, że tu cały scenariusz jest jedną długą turą. Znajdziemy czas na namysł, przekalkulowanie "za i przeciw", wykonanie skomplikowanych manewrów, formowanie szyku, itp. bez ryzyka, że w tym czasie wróg wystrzela pozostawione bez opieki inne statki. Naturalnie dowodząc flotą składającą się z dwudziestu i więcej żaglowców musimy się już naprawdę sprężać - ale mimo wszystko, nie ma tam nawet części takiego "urwania głowy" jak podczas partyjki C&C czy Z. Nie powiem - dla mnie jest to bardzo pozytywna tendencja.
Sterować możemy albo dzięki poleceniom wydawanym w oknach menu, albo za pomocą ikon na pasku narzędzi, albo też klikając na odpowiedni statek i kierując go myszą w wybranym kierunku. Mogę powiedzieć, że dzięki temu obsługa gry jest czystą przyjemnością, mimo iż wbrew pozorom jest to dość złożone.
(Nie potrafię przy okazji ukryć dziwnego skojarzenia: panel Worda i panel sterujący tej gry wykazują takie podobieństwa, że aż człowiekowi robi się jakoś nieswojo - co to? - gra czy aplikacja Microsoftu, którą przed chwilą wyłączyłem?).

Grafika w Age of Sail to naturalnie 3D w rzucie izometrycznym. Istnieje możliwość wielokrotnego powiększania mapy. Ale nawet przy maksymalnym zoomie widzimy bardzo starannie wykonane statki, z dużą ilością detali, czego na pewno nie mogę powiedzieć o Wooden Ships. Wyraźnie wtedy widać poniesione przez okręty uszkodzenia (szczególnie ładnie prezentują się poszarpane pociskami żagle). Animacje nie są rewelacyjnej jakości, ale ich ogólny poziom jest co najmniej przyzwoity. Na pewno oceniana jako całość grafika AoS jest odczuwalnie lepsza od wymienionych wcześniej konkurencyjnych gier i (jak na grę strategiczną) całkiem efektowna. Na szczególne wyróżnienie zasługuje towarzysząca grze muzyka. Jest niesamowita, bardzo efektownie zaaranżowana, zawierająca wiele zróżnicowanych tematów, wykonywana przez orkiestrę symfoniczną i, zdaniem większości redakcji, znakomicie mogłaby ilustrować film z gatunku space-opera (np. Star Trek).

Efekty dźwiękowe nie odbiegają od normy, jaką spotykamy w grach strategicznych: większość z nich to wystrzały.

W Age of Sail można grać niemalże z marszu. Nie powinna sprawić problemów żadnemu choćby średnio zaawansowanemu miłośnikowi gier strategicznych. Myślę, że gra spotka się z w miarę ciepłą reakcją naszych graczy. Wśród jej fanów będę też i ja, choć znajdę się tam raczej z sentymentu do Pirates. W każdym razie bardzo cieszy mnie fakt, że ludzie z Talon Soft przestali choć na chwilę taśmowo produkować kolejne Battlegroundy i pokazali, że jeszcze potrafią robić dobre gry innego typu.

MAC ABRA

Producent:
Talon Soft/Empire
Dystrybutor:
Marksoft
Tel. (022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 134,00 zł

Podniebny łowca

Jest pewien rodzaj gier komputerowych dla prawdziwych maniaków. Mówię o ludziach uzależnionych od symulatorów. To już jest choroba. Jej symptomy to nabywanie coraz mocniejszych komputerów, potrzebnych do coraz to nowszych symulatorów. Psychopatę takiego można poznać po tym, że dostaje śliniotoku na myśl o nowym symulatorze. Nie ukrywam więc - musiałem szybko otrzeć usta na wieść, że jest dla mnie nowy symulator do przetestowania.

Najpierw o nowościach, jakie zastosowano w grze Jetfighter 3. Nade wszystko jest to dynamika lotu. We wcześniejszych symulatorach istniało coś takiego jak kompresja prędkości. Oznacza to, że jak nasz indykator prędkości na HUD wskazywał 1400 węzłów, to tak naprawdę lecieliśmy jakieś 300 km/h. Autorzy JF3 postarali się o to, by w ich grze nie było takich rzeczy. Dlatego też lecąc z prędkością 350 węzłów "odczuwamy" lot zupełnie inaczej niż przy 700 węzłów. Z wysokością jest analogicznie. Przy dużych wysokościach nawet widać efekt krzywizny kuli ziemskiej. No, może jakimś pedantom psuć zabawę "oddychająca ziemia", ale to jest skutek uboczny zażywania najnowszych technologii modelowania przestrzeni wirtualnych. Kokpit też mamy wirtualny. Można rozglądać się gdzie tylko chcemy. Mało tego. Spróbuj ruszyć mocniej samolotem, a zobaczysz jak Ci się głowa zakiwa. Wystrzeliwując rakietę, samolot tak sobie dygnie lekutko w jedną stronę. Do tego dołóżmy obsługę tylu joysticków, że znalezienie swojego, to pewien kłopot.

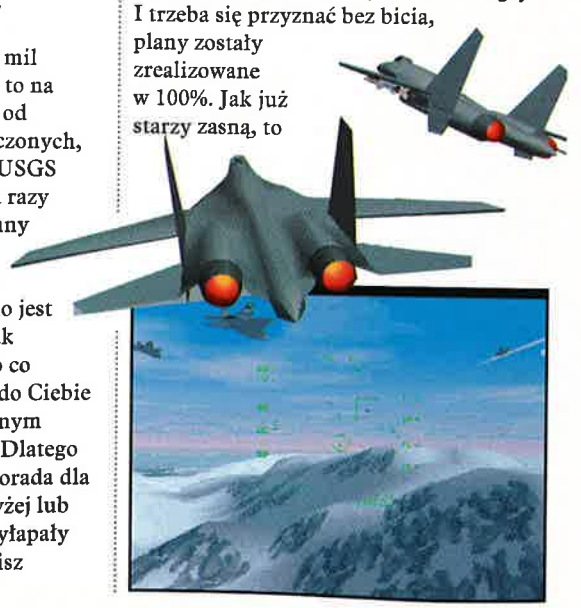
O GRAFICE, REALIŹMIE I DŹWIĘKU

No cóż, przydałby mi się akcelerator, więcej pamięci i lepszy procesor. Wtedy mógłbym powiedzieć: Ludzie, ja naprawdę leciałem tym samolotem! Bo widoki są takie, że dech zapiera. Z wojskową dokładnością jest odwzorowane trzy i pół miliona mil kwadratowych Ziemi. Zrobiono to na podstawie danych otrzymanych od Urzędu Obrony Stanów Zjednoczonych, FAA, Defense Maping Agency, USGS i map NOAA. Jest to ponad dwa razy więcej niż oferuje jakikolwiek inny symulator. Do miast można dotrzeć podążając np. za liniami wysokiego napięcia (w grze pełno jest wszelakiego żelastwa na ziemi jak i w powietrzu). Większość z tego co zobaczysz na przywitanie praży do Ciebie ołowiem, a bywa że nafaszerowanym rdzeniem ze zubożonego uranu. Dlatego należy się w tym miejscu mała porada dla żółtodziobów. Latajcie jak najwyżej lub jak najniżej, tak by radary nie wyłapały maszyny. Piszę "latajcie", bo lecisz

przeważnie ze skrzydłowym. Jak to mawiają - diabeł tkwi w szczegółach. A więc kiedy lecimy tak nisko, że prawie "drapiemy ziemię", możemy nieraz dostrzec, że coś, co wyglądało trójwymiarowo z góry, jest w rzeczywistości teksturą terenu. O dźwięku mogę powiedzieć tylko jedno - dźwięk z gry jest odlotowo - eksplodująco - wybuchowy (cool!).

GRYWALNOŚĆ

Lubicie pewnie grać w nowe gry zaraz po otwarciu pudełka, zanim przeczytacie instrukcję. Z tą grą ten numer nie przejdzie. Trzeba przeczytać sporą część tej książki, żeby wiedzieć co się dzieje z przyrządami pokładowymi, i jak ich używać najefekty(o)wniej. Mimo całej tej gęstwiny elektronicznych gadżetów współczesnych maszyn bojowych, gra nie jest nudna. Jeśli chcesz sobie tylko postrzelać (bez całych tych misji itd.), to wybierasz Free Flight i zamieniasz w pył wszystko co nie jest glebą... Quake niech się schowa. Twórcy Jetfightera skoncentrowali się na trzech zasadniczych kwestiach: zabawie, akcji i realizmie gry. I trzeba się przyznać bez bicia, plany zostały zrealizowane w 100%. Jak już starzy zasną, to



słuchawki na uszy i do dżoja. I tak do rana. Jak będziesz latał w misjach z czasem rzeczywistym, to przyjrzyj się, jak się w grze i za oknem w tym samym czasie rozjaśnia. Słońce i księżyc w grze też wschodzą i zachodzą!

GRAMY

Jeśli jesteś prawdziwym twardzielem, to ustaw pełen realizm, i poleć na poważną misje bojową. Wtedy lepiej trzymaj się wyznaczonej trasy lotu, bo można nie wrócić. Skrzydłowy, chociaż jest trochę inteligentny (potrafi wykonywać bardziej skomplikowane rozkazy), nic nam nie pomoże. Katapultowania do wody też bym nie polecał, czasami nie bywa to zbyt bezpieczne. Chyba, że lubisz karmić rekiny. A okazji do tego nie braknie, bo naszą bazą najczęściej będzie lotniskowiec. Po służbie możemy sobie po nim trochę połazić i poszperać. Ciekawe informacje można znaleźć w bibliotece. Mamy do wyboru dwa samoloty F/A-18 i F-22N, którymi mamy wylatać około setki misji. Do każdej potrzebne jest zróżnicowane uzbrojenie. Można skorzystać z wyboru sugerowanego przez komputer lub samemu dobrać swoje ulubione zabawki. A potem dopalacze i w górę. Wolny jak ptak... Nie, nie, nie ma lekko. Tak prosto w górę to bym nie radził. Spróbuj tak nie zrobić, a w ciągu pięciu minut będzie z Ciebie rzeszoto. Porady Staraj się wykorzystać swojego

wingmana jak najlepiej. W końcu on też ma samolot i może robić to co Ty. A pójdzie za tobą nawet w ogień. Jeśli widzisz wroga, a on Ciebie nie, to nie udawaj bohatera (no chyba, że to akurat leci Twój cel). Pamiętaj też o tym, że z misji jest przeważnie trudniej wrócić, niż ją wykonać. Dlatego też zachowaj jak najwięcej amunicji na zapewnienie sobie bezpiecznego powrotu. Lądowanie nie jest takie proste, więc mało ambitnych lub dla tych co wolą dobrą zabawę od symulacji, polecam opcję automatycznego lądowania. Pewnie niektórzy z Was zastanawiają się czy warto kupić Jetfighter 3? Odpowiedź jest prosta: goście już do sklepu po gierkę, bo autentycznie jest tego warta. Grze brakuje tylko jednego, nie ma grania w sieci. A szkoda.

COL. YMON J. ZUREK

Producent:
EIDOS
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
486DX/100, 8 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Soundblaster 8, 16, AWE32, Gravis Ultrasound

Cena: 155,00 zł

Wpuszczony w tunel

Po prawej: Futurystyczne wnętrza, rewelacyjna grafika - po prostu Tunnel B1

Do konwersji gier z Playstation i tym podobnych konsol na PC podchodzę zwykle z pewnym sceptycyzmem. I nie wynika to z moich uprzedzeń. Po prostu większość tak przeniesionych gier prezentuje się na PC raczej średnio, czasem zaś smętnie (ot - Daytona albo choćby nawet Alien Trilogy), zaś wielkie wymagania sprzętowe sprawiają, że nie są dostępne dla większości przeciętnych graczy. TUNNEL B1 jest jednak częściowym wyjątkiem od tej dość smutnej reguły.

Zanim gra się uruchomiła, ja już zaliczyłem pierwszy "knock-out". Po ujrzeniu logosa firmy Ocean, gdzie jesteśmy świadkami wędrówki stada delfinów, zwyczajnie zaparło mi na chwilę dech. W ostatnim przebłysku sceptycyzmu pomyślałem "dobra dobra, zaraz zobaczę grę i mi się polepszy". Po czym włączyła się gra... i z zachwytu ponownie pociemniało mi w oczach. Grafika jest powalająca! Szczególnie po obejrzeniu całej serii dość średnich FPP-ów, w których gfx'y nawet nie umywają się do tego, co spotykamy w Tunnelu. A tu nagle coś, co smakuje jak łyk źródlanej wody wędrowcowi zabłąkanemu na Saharze... Tak na oko jest to true color, a ogólna jakość tekstur i efekty świetlne... uuuch, trudno nawet o tym pisać. Może więc dla uspokojenia pomówimy nieco o innych szczegółach technicznych.

Wątlutka fabuła Tunnelu B1 ogranicza się do tego, że jako pilot pojazdu zasuwasz sobie przez porozgałęziane... tunele, niszcząc w kolejnych (bodaj 12) misjach wszystko co tylko można, naturalnie celem ochrony wolnego świata przed inwazją sił Zła. Pomińmy ją milczeniem, koncentrując się na tym, do czego się sprowadzają założenia gry: destrukcji

i tego, co z nią jest związane. Niszczyć można naprawdę wiele i na parę sposobów. Roztrącamy więc niczym kula kręgle tzw. "pachołki" (czyli słupki przypominające te stosowane przez drogowców przy pracy). Ale można się tu naciąć, bo są tam też miny, które wyglądają bardzo podobnie, a najechane "skubią" nam sporo energii (mają zwykle czerwone światło na szczycie i są dużo ciemniejsze). Taranujemy lub rozstrzeliwujemy z działek barierki i zapory drogowe, niszczymy drewniane skrzynie i zbiorniki paliwa, tudzież wysyłamy we wszystkie diabły liczne działka automatyczne, moździerze oraz rozmaite naziemne (i powietrzne) pojazdy, z czego najmniej sympatyczne są helikoptery, zasypujące nas masami wybuchowego żelastwa, do tego zwinnie unikające naszego ognia. Od czasu do czasu uruchamiamy (przez najechanie) mechanizmy otwierające drzwi do zamkniętych sektorów tuneli.
W wędrówce bardzo przydaje się opcjonalnie wywoływana mapa - mimo, że tunele nie są skomplikowane, szybko można się pogubić na kolejnych rozjazdach.

Na początek dysponujemy jednolufowym działkiem z nielimitowaną amunicją. Działko możemy upgrade'ować, dodając jedną lub dwie lufy. Po jakimś czasie dorabiamy się rakiet, specyficznych min -pułapek (wybuchają albo po zbliżeniu się jakiegoś obiektu, albo po upływie kilku sekund), a także laserów, flar i mnóstwa innych przydatnych rzeczy. A jak się dorabiamy? Za czarnożółtymi barierkami znajdziemy zwykle takie bure przysadziste "dynksy", które po dodatkowym ostrzelaniu zrzucają osłony i zmieniają się w coś, co powinniśmy zbierać. Większość z nich da nam tylko dodatkowe punkty, ale czasem trafią się jakieś przyjemniejsze prezenty. Tu zrobiono jeden perfidny numer. Można np. mieć zebranych mnóstwo rakiet - i nie można ich użyć. Czemu? Bo musimy zdobyć także coś, co pozwala je wystrzelić. Takie większe zdobycze zyskujemy po zniszczeniu wrogich pojazdów (choć nie zawsze). Ogólnie jeśli "dynks", który chcemy zebrać jest tak na oko dwa razy większy od standardowego, to mamy

Po prawej w głębi: ...a jakby tego było mało to dochodzą znakomite efekty świetlne.

pewność, że będzie to coś bardzo pożytecznego. Broń, która jest możliwa do użycia, ulega podświetleniu na panelu sterującym, a gdy ją wybierzemy świeci jeszcze mocniej.
Możemy też reperować uszkodzenia pojazdu rozbijając skrzynie oznaczone symbolem "materiały radioaktywne". Ale uwaga - jeśli zniszczysz taką skrzynię i szybko nie zbierzesz tej świetlistej mgły, to będziesz miał się z pyszna - jak długo będziesz w jej zasięgu, zamiast odzyskać, przyjdzie Ci cały czas tracić energię (dlatego nie warto niszczyć takich skrzyń, gdy energii mamy na maksa - nie będziesz mógł zebrać uwolnionych materiałów, a one w rewanżu dadzą Ci zdrowo popalić). Sterowanie jest śmiesznie proste: klawisze kursora, spacja, TAB by wywołać mapę (można ją scrollować i powiększać), CTRL, Alt, Pgup/Pgdown, Insert - i już praktycznie wiesz niemal wszystko. Pamiętaj tylko, że pojazd posiada pewną bezwładność, nie licz że zahamujesz w miejscu gdy nabierzesz sporej prędkości!
Oki, ochłonąłem, możemy wracać do grafiki. Naprawdę nie pamiętam kiedy ostatnio widziałem grę FPP o równie starannej oprawie wizualnej. Nawet w najsłabszym trybie wygląda ona dużo lepiej niż w większości recenzowanych w kilku ostatnich numerach CDA tytułach tego gatunku. Do tego dochodzą niewiarygodnie po prostu dopracowane i występujące w olbrzymich ilościach efekty świetlne. Jest ich tyle, że aż nie wiem, o których wspomnieć.

Półprzezroczyste i jaskrawo rozjarzone eksplozje, mgliste ślady dymu, znakomicie oddane refleksy światła rzucane przez lampy, a jak Wam mało, to odpalcie sobie (gdy zdobędziecie) flarę w jakimś ciemnym zakamarku korytarza... i po prostu patrzcie. Cud, miód, rewelacja! Naturalnie nie ma nic za darmo. Posiadacze czegoś poniżej P-100 powinni zapomnieć o wyższych rozdzielczościach. Na P-133 z 16 Mb Ram w najwyżej rozdzielczości gra działała makabrycznie wolno, choć za to wyglądała tak, że klękajcie narody (P-166 też nie do końca daje wtedy radę... zgroza!). Ale jak już wspomniałem, nawet najniższa rozdzielczość oznacza tu wciąż bardzo wysoką jakość, a w takim trybie gra na P-100 chodzi kulturalnie, bez odczuwalnych szarpnięć czy zwolnień. Dodając do tego staranną oprawę dźwiękową (może tylko łoskot działka brzmi kaszaniarsko, przypominając mi kartkowanie grubej książki pod prysznicem), dobrze dobraną klimatem muzykę i sporo digitalizowanej mowy, a także całkiem wysoką grywalność, uzyskujemy w efekcie dzieło, od którego aż żal odejść. Jest to chyba pierwsza z konsolowych konwersji (a jeśli nie pierwsza, to na pewno mieści się w pierwszej trójce), która po przeniesieniu na PC nie wygląda gorzej od pierwowzoru. Polecam z całego serca!

PETER PAN

Producent:
Ocean
Dystrybutor:
Mirage
tel. (022) 6179321
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Gravis Ultrasound, Soundblaster 8, 16, AWE32, Adlib, PC Speaker

Cena: 145,00 zł

TERAZ JUŻ MOŻESZ IŚĆ PO NOWY
PC SHAREWARE

Koszmar szaleństwa

Phantasmagoria (choć od czasu debiutu tej gry upłynęło już sporo wody w Styksie) jest nadal bardzo popularna w światku graczy. Ale nie ma co się dziwić. W końcu była to gra z klasą, która potrafiła autentycznie wystraszyć (i zniesmaczyć) gracza. Jest to gra w której krew, seks i mrożące w krew w żyłach wydarzenia powiązane są w logiczną i trzymającą cały czas w napięciu fabułę. Czy to samo będzie można powiedzieć o Phantasmagorii 2: A Puzzle of Flesh, wydanej przez firmę Sierra? O tym poniżej. Ale zacznijmy od tego, że Phantasmagoria 2 nie ma nic wspólnego z poprzednią częścią. Sierra wykonała nieco nieuczciwy względem nabywców manewr, ponieważ pod szyldem Phantasmagoria 2 znajdziemy zupełnie inny horror, odmienną fabułę, nowych bohaterów. Prorokuję, iż wkrótce pojawi się cały cykl horrorów pod wspólnym szyldem "Phantasmagoria" (plus kolejny numer). A jak powiedział znany polski pisarz sf, Marek Oramus "zwykle im wyższy kolejny numer przy tytule filmu tym bardziej chce się płakać".

Po tej dygresji możemy się już zabrać za recenzję gry, zawartej "zaledwie" na 5 kompaktach. Gracz wciela się w niejakiego Curtisa Craiga, młodego spokojnego człowieka na miernej posadce w podrzędnej firmie, który stara się nie wadzić nikomu. Craig ma powody by być małomównym, przepraszać za to że żyje i zachowywać się jak zaszczute zwierzę: dłuższy pobyt w szpitalu dla umysłowo chorych spowodował w jego psychice rany, które nigdy do końca się nie zabliźnią. To, co mu tam robiono w ramach "terapii" zachwyciłoby zapewne niejednego inkwizytora, ale w normalnym człowieku może jedynie budzić współczucie. Craig gnieździ się w niedużym (jak na amerykańskie standardy) niedbale umeblowanym mieszkaniu, w którym hoduje sobie białego szczura (szczur - jak od razu zdradzę - jest kluczem do pierwszej zagadki: "jak znaleźć portfel?"). Ludzie, w środowisku których obecnie się obraca Craig (czyli głównie pracownicy przedsiębiorstwa WynTech) wykorzystują z całą bezwzględnością jego sytuację. Ale to można by było

jeszcze wytrzymać (człowiek nie świnia - wszystko zniesie). Ale nawet los uwziął się na tego nieszczęśnika. Zaczynają się bowiem wokół niego dziać coraz dziwniejsze rzeczy, momentami Craig zaczyna wątpić w swe zdrowe zmysły. Atmosfera zagęszcza się z minuty na minutę, a coraz okropniejsze wydarzenia wprowadzają nas w świat, który rzeczywiście może istnieć tylko w umyśle szaleńca (tzn. szalonego scenarzysty, który stworzył fabułę tej gry). Nie będę wam zdradzał fabuły i wydarzeń, których będziecie świadkiem, bo zepsułbym wam miłą (??) zabawę (?), ale Phantasmagoria 2 to rasowy horror z udziałem istot nie z tego świata...

W najnowszej Phantasmagorii zastosowano patent znanego autora książkowych horrorów, S. Kinga. Aurę niezwykłości i zagrożenia uzyskuje on przez mnożenie pozornie błahych czynności, nudnych codziennych działań, w których nie ma nic niezwykłego. Znużony nimi odbiorca przegapia wtrącane delikatnie tu i tam nutki wydarzeń, które odbiegają z lekka od codziennej rutyny, a gdy się zaczyna orientować to jest już za późno by się wycofać, uciec, zatrzasnąć książkę (czy zresetować komputer). Podobnie w Phantasmagorii 2. Najpierw snujemy się po mieszkaniu Craiga, zaaferowani brakiem portfela (bez którego Craig nie zamierza opuścić domu), potem pełni zadowolenia po rozwiązaniu tej zagadki i uśpieni łagodną muzyką opuszczamy jego dom, odwiedzamy kilka najbliższych lokacji (np. WynTech) i tu pierwsze i ostatnie ostrzeżenie: motyw muzyczny.

Nagle łagodna fortepianowa balladka zmienia się na dużo bardziej horrorzasty motyw i albo teraz zrezygnuj, albo... jak to w horrorze, bądź gotów na najgorsze. Krew, flaki, sadyzm (i masochizm) makabra, nieco perwersyjnego seksu. Szczególnie gdy gramy w wersję "bardziej intensywną". Wiele scen dzieje się już chyba na samej granicy dobrego smaku i nawet ludzie "otrzaskani" z horrorami mogą się niejeden raz wzdrygnąć ze wstrętem. Ale nawet po włączeniu tej łagodniejszej wersji nie polecałbym aby w tę grę grali ludzie poniżej 16 roku życia. Poziom efektów specjalnych jest bowiem tak profesjonalny, że miejscami autentycznie mdłości biorą (ponieważ zabrzmiało to dwuznacznie to wyjaśniam: był wyraz uznania). Do tego mamy sugestywną, bardzo filmową muzykę, pięknie pointującą kolejne epizody, a całości dopełnia tak jakby "płynący" i rozmyty w leciutkich pogłosach głos bohatera, dobrze oddający wewnętrzną pustkę i beznadziejność jego egzystencji. W sumie składa się to (plus inne rozliczne efekty) na nieprzeszarżowaną oprawę dźwiękową, bez pudła wywołującą po jakimś czasie gęsią skórkę, doskonale współgrającą z utrzymaną w całej palecie ciemnych brązów kolorystyką gry.

Akcja gry opiera się na kolejnych sekwencjach wideo. Sekwencje rozgrywają się w dużym oknie, w true color (!) i są bardzo dobrej jakości, tudzież występują w wielkiej obfitości. Praktycznie w filmikach nie widać strat jakości spowodowanych kompresją danych. Zadanie gracza (jak na grę interaktywną przystało) to poruszanie się w obrębie kolejnych lokacji, żmudne zbieranie przedmiotów, oraz rozmowy z napotkanymi ludźmi (i nie tylko ludźmi...) , a także obserwacja odgrywanych z kompaktu scenek. Ta ostatnia czynność pochłania nam zresztą sporą część poświęconego tej grze czasu i na dłuższą metę męczy. Phantasmagoria 2 to już raczej poszatkowany na kompaktach film wideo, z wplecionymi interaktywnymi przerwynikami, niż gra! Tu po prostu przedobrzono, choć autorzy na pewno działali w dobrej wierze. No cóż, dobrymi chęciami piekło jest brukowane, więc zapisujemy na koncie gry minus.

Poruszając kursorem po danym ekranie obserwujemy jego reakcje. Gdy rozświetli się to wiemy, że jest tam coś wartego uwagi. Podobnie wygląda używanie przedmiotów: jeśli przedmiot po kliknięciu na jakimś miejscu ekranu rozjarzy się to możemy go tam użyć. Tu uwaga: jeśli nawet gruntownie "przeklikałeś" całą lokację to wcale nie znaczy, że jest już ona dla ciebie całkowicie bezużyteczna. Czasem zdobyty gdzie indziej przedmiot, lub choćby uzyskana informacja, pozwalają na dokonanie wielu nowych odkryć w pozornie całkowicie już "jałowym" miejscu. Możliwe jest też łączenie przedmiotów. W czasie gry możesz oglądać te sekwencje wideo przez które już przeszedłeś. Czasem to bywa nader pomocne. Obsługa gry, może poza koniecznością nieustannego "czesania" ekranu linia po linii, wywołała u mnie pozytywne wibracje. Funkcjonalna, intuicyjna, nie zaśmiecająca ekranu i uwagi gracza dziesiątkami rozmaitych ikon, pozwala w pełni skupić się na śledzeniu i kształtowaniu akcji horroru. Phantasmagoria 2 jest nieco innym horrorem niż Phantasmagoria. Mniej tu efekciarskich wydarzeń, poziom okrucieństwa i makabry również jest nieco niższy (i bardzo dobrze, bo bałem się, że zadziała tu zasada "więcej, mocniej, dosadniej", choć i tak to, co widzimy na ekranie, jest niekiedy równie krwiste jak surowy befsztyk). Więcej jest natomiast klasycznego dla horrorów suspensu, gdzie gracz nie boi się tego, co widzi, a tego co

wyobraża sobie, że zaraz ujrzy. Zwykle nasza wyobraźnia działa dużo lepiej niż ukazane dosłownie nawet najbardziej krwawe jatki, więc ten zabieg wyszedł grze tylko na dobre. Więcej też jest w tej grze szaleństwa, sugestywnych pogmatwanych obrazów, halucynacji i scen rodem z zakręconego nocnego koszmaru, kiedy to marzymy tylko o jednym "obudzić się!". Moim zdaniem lepsza jest też gra aktorów, ale to już tylko i wyłącznie kwestia indywidualnego gustu.

Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh jest, mimo drobnych wad, bardzo dobrym horrorem, wartym by poświęcić mu kilka dni i (ojej, ojej) nocy. A że spodziewałem się po nim czegoś zupełnie innego (tzn. liczyłem na sequel pierwszej części)... No cóż, po początkowym rozczarowaniu nie pozostał (po kilku godzinach grania) nawet ślad. A co zostało? Ulga (że to nie mi przytrafiła się opowiedziana w grze historia) i tkwiące gdzieś w duszy, niczym drzazga, przeświadczenie, że "są na niebie i ziemi wydarzenia, o których się filozofom nie śniło", i że każdy z nas może kiedyś stać się ich uczestnikiem. Brrr, wrogowi nie życzę!

Ugly Joe

Producent:
Sierra
Dystrybutor:
IPS
tel. (022) 6429533
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 12 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 175,00 zł

Wojna w głębinach

Tom Clancy, autor znakomitych technothrillerów, ma w Polsce ogromne grono zwolenników, a książki (i filmy) takie, jak np. "Polowanie na Czerwony Październik" biły w swoim czasie rekordy popularności. Twórcy z firmy VIRTUS postanowili podeprzeć się autorytetem tego pisarza, tworząc niezbyt skomplikowany symulator nowoczesnej łodzi podwodnej (a właściwie "action-combat submarine game"). W efekcie powstała zajmująca dwa kompakty gra SSN, zawierająca 15 rozbudowanych scenariuszy walk. Zgodnie z najnowszymi tendencjami SSN umożliwia też zabawę w sieci.

LEGENDA

Akcja dzieje się w niedalekiej przyszłości. W Chinach do władzy doszli skrajnie ortodoksyjni komuniści (tzn. jeszcze bardziej ortodoksyjni niż dziś). Chińskie wojsko dokonuje próby przejęcia największych światowych złóż ropy naftowej. A jak wiadomo, choćby z wojny o Kuwejt, Amerykanie są bardzo wrażliwi na tym punkcie i bronią nafty jak niepodległości. Kapitanowie wszystkich łodzi podwodnych znajdujących się w tym rejonie otrzymali rozkaz stanowczego przeciwdziałania. Wśród nich jesteś i Ty - dowódca USS Cheyenne.

USS CHEYENNE

To długa na 360 stóp jednokadłubowa atomowa łódź podwodna klasy Los Angeles, jednakże mocno podrasowana w stosunku do przeciętnej łodzi z tej serii. Napakowana najnowszą elektroniką, szybka, cicha - to najlepszy w świecie podwodny łowca, mogący zanurzyć się do głębokości 2000 stóp i rozwijający prędkość rzędu 35 węzłów. Na jego pokładzie znajduje się 133 osobowa załoga. USS Cheyenne uzbrojona jest w torpedy ADCAP mk 48, o maksymalnym zasięgu 15.000 jardów i szybkości 60 węzłów. Ponadto na pokładzie masz zamontowane pociski klasy Tomahawk. Okręt wyposażony jest w aktywny i pasywny sonar, a także specjalne boje akustyczne, mające za zadanie mylić wrogie torpedy namierzające się na źródło dźwięku.

UZBROJENIE

Dysponujemy czterema wyrzutniami torpedowymi. Torpedy, które z nich wystrzeliwujemy, mogą funkcjonować w trzech trybach: stealth (płyną wtedy dość wolno, ale są trudne do wykrycia przez wroga i mają duży zasięg), fast (zasięg mniejszy o 1/3, są dużo głośniejsze, ale za to poruszają się dużo szybciej - w sam raz do zwalczania celów będących w bliskim zasięgu) i unguided (bez naprowadzania - coś jak klasyczne torpedy z II wojny światowej). Torped nie należy wystrzeliwać jeśli Twoja prędkość jest większa niż 16 węzłów, gdyż grozi to zakleszczeniem ich w wyrzutniach. Powyżej 20 węzłów nie można w ogóle odpalić torped. Dysponujemy też Tomahawkami. Są to pociski klasy woda -ziemia. Ich skuteczny zasięg to około 500-600 mil. Aby odpalić Tomahawka, nie możesz znajdować się głębiej niż 120 stóp pod powierzchnią wody (ale też na głębokości co najmniej 30 stóp), a prędkość nie powinna przewyższać 5 węzłów. Posiadasz tylko 12 pocisków tej klasy, radzę więc gospodarować nimi nader oszczędnie.

STEROWANIE

Sprawdźcie w instrukcji :-). Pełną "ściągę" z klawiszologii uzyskacie naciskając F1. Grę od biedy można obsługiwać za pomocą myszki lub joysticka ale... nie polecam.

WROGOWIE

Przede wszystkim łodzie podwodne, chińskiej i rosyjskiej produkcji, a także nawodne okręty wojenne (krążowniki, niszczyciele, lotniskowce), helikoptery, tankowce, bazy wroga. W trybie "practice" możliwa jest też walka z wrogimi okrętami produkcji amerykańskiej.

GRAFIKA

Możemy włączyć sobie dwa trypy rozdzielczości: 320x120 i 640x240. Akcja

dzieje się na pełnym ekranie, wszystkie obiekty są trójwymiarowe. Engine gry jest na tyle szybki, że na P-100 można bez problemu grać w hi-resie, choć wtedy odczuwamy jednak pewną "kanciastość" ruchu (16 Mb Ram nieco poprawia sytuację). Ogólnie grafika jest porządna i powinna się podobać. Inna rzecz, że w sumie pod wodą widać raczej niewiele (nie licząc mglistego zarysu dna i bąbli powietrza), a nad wodą niewiele więcej (nie licząc ładnego nieba). Ponadto w części "nawodnej" gębę wykrzywiają niezbyt dopracowane (moim skromnym zdaniem) eksplozje trafionych statków. Efektowne są za to statyczne screeny kończące (zazwyczaj) naszą walkę, choć tu aż prosi się raczej o jakieś animy. Jako kapitan widzimy jednocześnie kokpit swego statku i jego kadłub (z zewnątrz) - to patent raczej z gier typowo zręcznościowych i ukłon pod adresem mniej "ambitnych" graczy, którym nie wystarcza, że widzą wroga na sonarze. Na życzenie możemy zmieniać ustawienia kamery. Przed każdą misją oglądamy sekwencje wideo, w których jesteśmy informowani o aktualnej sytuacji na świecie. Wykonano je bardzo zawodowo, wzorując się na serwisach informacyjnych CNN.

DŹWIĘK

Muzyki (nie licząc intra) tu nie znajdziesz. Doskonale za to dopracowano efekty dźwiękowe. Znakomitej jakości sample tworzą jakże charakterystyczny nastrój pełen napięcia i narastającego zagrożenia (słynne "ping... ping..." sonaru) dobrze znany z filmów typu "Das Boot" czy "Karmazynowy przypływ". Głuche podwodne eksplozje, odgłosy silników, szum tłoczonego do wyrzutni sprężonego powietrza, szumy kawitacyjne... niezły klimat! Brak mi tylko jednego jedynego efektu: po trafieniu we wrogą łódź podwodną ta po prostu idzie na dno jak kamień, praktycznie w absolutnej ciszy. A gdzie ów, podobno mrożący krew w żyłach, odgłos miażdżonego przez ciśnienie kadłuba?

REALIZM GRY

Jak na symulator gra jest raczej nietrudna i niezbyt złożona. Na pewno nie jest to rasowy bardzo realistyczny symulator, w którym np. przemieszczenie większej części załogi na dziób powoduje zachwianie równowagi statku i konieczność przepompowywania wody do przeciwległych zbiorników balastowych. Widać tutaj chęć "utrafienia" w możliwie dużą ilość odbiorców, kosztem niekiedy znacznego uproszczenia realiów. Na szczęście w czasie walki (tak ataku, jak i obrony) poziom realizmu jest na tyle wysoki, że gra nie zamienia się w podwodny klon Dooma czy inny Amok. Skuteczne namierzenie i zniszczenie wrogiej łodzi

podwodnej wymaga bowiem (może za wyjątkiem misji treningowych na poziomie "beginner") sporo zachodu i dużych umiejętności, a także perfekcyjnego opanowania sterowania systemami broni. Tym bardziej, że kapitanowie wrogich statków wyposażeni są w "artifical intelligence", co znaczy tu akurat tyle, że bynajmniej nie czekają, aż się za nich zabierzecie. Potrafią wykorzystywać zanikanie sygnału sonaru w warstwach wody o różnej gęstości i temperaturze (termocykliny), by zniknąć z ekranów Waszych sonarów, całkiem skutecznie unikają wystrzelonych torped i wykazują się niezłą agresywnością. Nie są im też obce specyficzne podwodne akrobacje w stylu "Crazy Ivan" przy walce na bliskim dystansie. (Jednak niewiele im to pomaga, jeśli możemy zlokalizować wrogi okręt wzrokowo.) Niestety, nie wiedzieć czemu, nigdzie nie znalazłem dość przydatnej opcji kompresji czasu - cała rozgrywka toczy się więc w czasie "bardzo rzeczywistym". Brak tej możliwości (co zabrzmi paradoksalnie) źle świadczy o poziomie realizmu - autorzy zakładają widać, że cały czas będzie się coś działo, co ma raczej niewiele wspólnego z rzeczywistymi podwodnymi polowaniami (vide np. Silent Service II). Jeszcze a propos realizmu - czasem na ekranie sonaru

pojawia się dziwny, a duży i szybki, obiekt. Radzę nie reagować pochopnie. Często bowiem okazuje się, że właśnie wydaliśmy kilkadziesiąt czy kilkaset tysięcy "zielonych" (koszt odpalonych torped), by utłuc Bogu ducha winnego płetwala błękitnego czy innego humbaka. Tak tak, w oceanie oprócz u-bootów pływają też rozmaite stwory, niekiedy bardzo duże i zwykle najzupełniej neutralne...

PODSUMOWANIE

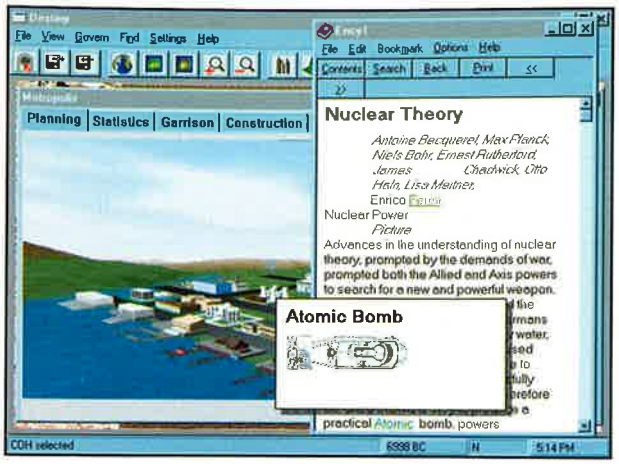
Grafika raczej OK, dźwięk jak najbardziej w porządku, stosunkowo szybki engine (przy założeniu, że posiadamy nie mniej niż P-100), sporo rozmaitych misji, wiele rodzajów inteligentnego wroga. To plusy. Jednak gra nie jest przeznaczona dla fanatyków symulatorów, którzy potrafią wybrzydzać, że np. wskaźnik ciśnienia oleju w maszynowni nie wygląda tak, jak w prawdziwym okręcie tej klasy, a ponadto nie uwzględniono wpływu plam na słońcu na zasięg pokładowej radiostacji, itp. To raczej bardzo skomplikowana podwodna nawalanka z elementami symulacji. SSN jest adresowana do ludzi, którzy zafascynowani filmami w rodzaju wspomnianego już "Polowania..." chcą sprawdzić w praktyce swe umiejętności w dowodzeniu atomową łodzią podwodną, i żądają w grze akcji zbliżonej tempem do filmu sensacyjnego.

DRACO

PS.
SSN to w kodzie marynarskim: "łódź podwodna o napędzie atomowym", a nie (jakby ktoś pomyślał) skrót od South-South-North.

Producent:
Virtus/Virgin Interactive
Dystrybutor:
Virgin Interactive
tel. (0044) 1713682255
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows
Cena: ✆

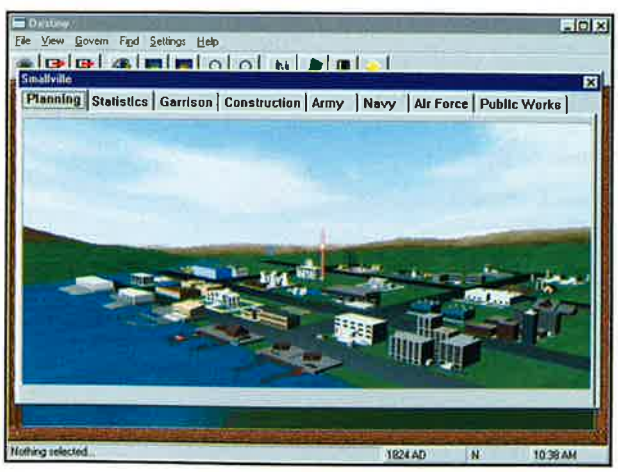
Słabizna...

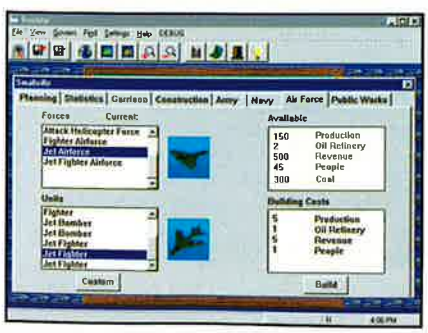


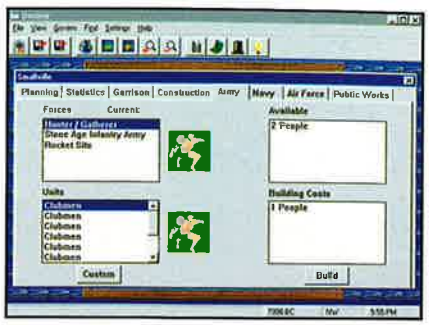
U góry: Widok na jedno z nieźle już zaawansowanych technologicznie miast.

Czas w świecie gier strategiczno-ekonomicznych można śmiało podzielić na dwie epoki: prehistoryczną i współczesną. Epoka współczesna liczy się od momentu gdy na rynku zadebiutowała gra stulecia - Cywilizacja. Ryk zachwytu, jakim przywitały ją miliony graczy, nie pozostał bez echa. Naśladownictwa posypały się równie gęsto jak deszcz z burzowej chmury.

Jedną z gier, która postanowiła wykorzystać ciągle nie słabnący popyt na takie epickie historie , jest DESTINY firmy INTERACTIVE MAGIC. O firmie tej miałem dotąd całkiem dobre zdanie - świetny cykl Harpoonów, Hind, a ostatnio Great







Battles of Alexander - wszystkie te tytuły sprawiły, że do Destiny podszedłem z wielkimi oczekiwaniami. Liczyłem na przyjemną zabawę w roli Władcy Absolutnego, prowadzącego swój naród od epoki kamiennej po erę kosmiczną. Ale niestety - nie do końca było mi to dane. Destiny rozczarowała mnie paskudnie. Jak to się stało?

Twórcy mają o swoim dziele bardzo wysokie mniemanie - na pudełku znajdziemy na przykład chełpliwe zapewnienia, iż gra "rzuca fanom Cywilizacji II dużo większe wyzwanie" cytowane za recenzentem z PC Home Magazine. Jednak powyższy osąd należałoby raczej rozumieć jako "nawet wielki fan Cywilizacji II nie wytrzyma długo przed monitorem" i wtedy jest to szczera prawda. Gra na pozór prezentuje się dość sympatycznie. Panowie z IMagic starannie wrzucili do garnka najlepsze komponenty Cywilizacji: możliwość wyboru rasy i wielu komputerowych przeciwników, wojny, dyplomację, handel, odkrycia naukowe, budowanie i administracja miast, rozbudowę technologii, (liniową, a jakże), ściąganie podatków, a także możliwość definiowania parametrów świata, w którym dzieje się akcja, itp. itp. Do tego dołożyli od siebie możliwość grania w pojedyncze bitwy (z opcją wyboru poziomu rozwoju obu stron), możliwość wystartowania z wybranego okresu historycznego (np. epoka brązu). Do gracza należy też ustalenie warunków zwycięstwa: ogólnie mówiąc: można wygrać albo militarnie (eksterminując wroga) lub naukowo - osiągając jako pierwszy określony poziom rozwoju (nawiasem mówiąc, tutaj, podobnie jak w Cywilizacjach, kończymy naszą przygodę wypuszczeniem w kosmos rakiety). Do tego mamy możność grania w turach lub w czasie rzeczywistym, akcja dzieje się na mapie 3D lub dwuwymiarowej. Gra w sieci też oczywiście wchodzi w rachubę.

Efekt "twórczych inspiracji" autorów nie jest niestety najszczęśliwszy. Ta gra, w przeciwieństwie do legendy z Microprose, wykonana jest całkowicie bez ognia, wyprana z emocji, pozbawiona klimatu. Jest po prostu nudna i rozwlekła, szczególnie gdy ma się nieco wolniejszy sprzęt (tzn. poniżej Pentiuma z 8 Mb Ram). Jej szybkość działania przypomina wtedy tempo Cywilizacji na AT z 2 Mb Ram. I co mi wtedy po "akcji w czasie rzeczywistym"? (Zresztą w takich grach, wymagających niekiedy długiego namysłu, tury pięknie się sprawdzają i nie widzę powodu, by to zmieniać tylko dlatego, że "tego jeszcze w takich grach nie było, bądźmy więc oryginalni").

Jak Destiny wygląda pod względem grafiki? Kolejne nieszczęście... Na niewielkim oknie (powiedzmy - rzędu 1/4 całego ekranu; okno to można po pewnym czasie nieco powiększyć) widzimy albo podłe kanciaste renderingi, albo równie kiepską dwuwymiarową mapę. Próbowałem ją powiększać, pomniejszać, ale niezależnie od ustawień, ciągle wywoływała u mnie wrażenie, że mam przed sobą produkt firmy "Ja i brat podbijemy świat". Najgorsza jest jednak bitwa. Tak koszmarnie pod względem wizualnym zrealizowanej batalii dawno nie widziałem i mam nadzieję, że długo nie zobaczę. W sumie wszystko razem (w ujęciu 3D) prezentuje się, jakby zostało zeskanowane z jakiegoś starego symulatora lotu z Amigi 500. Na tle mapy panel sterowniczy wygląda w miarę przyzwoicie i sprawdza się w praktyce, tzn. za jego pomocą można bez kłopotu administrować naszym państwem. Razem z niezłą muzyką należy on do rzadkich, niestety, prawdziwych zalet Destiny.

Czy zatem muszę odradzić komukolwiek granie w DESTINY? W tej chwili gra bezdyskusyjnie prowadzi na mojej prywatnej liście "wpadka roku 1997". I choć do końca roku pozostało jeszcze wiele miesięcy, to wątpię by dziełko to zajęło miejsce poza pierwszą trójką.

MAC ABRA

Producent:
Interactive Magic
Dystrybutor:
Marksoft
tel.(022) 6639390
Minimalna konfiguracja:
486 DX/66, 8 MB RAM, MYSZ
Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna
z systemem MS Windows

Cena: 146,00 zł

Futbol i pieniądze

Od jakiegoś czasu można zauważyć szybki rozwój managerów. W "piłkarskim" świecie zbierał laury między innymi Premier Manager, potężny pakiet za pomocą którego można było prowadzić dziesiątki działań: od treningu zawodników, poprzez odpowiednie gospodarowanie finansami, po transfer graczy, itp. Sławę tego programu przyćmił bardziej rozbudowany i w moim przekonaniu lepiej dopracowany Championship Manager 2. Zdaje się, że obecnie wąsko specjalizowani fascynaci tego typu gier będą mieli nowego bożka. Managerem, który po kilkudniowych testach (i zmaganiach) okazał się najlepszą z dotychczasowych produkcji jest ULTIMATE SOCCER MANAGER 2!

Nie jest to puste gołosłowie. USM2 to przede wszystkim maksimum realności. Podobnie jak w porządnych symulatorach o naszych wynikach zadecyduje przede wszystkim wiedza i profesjonalizm. Bez znajomości tematu będzie bardzo ciężko. Mimo, że mam trochę doświadczenia przekonałem się, że zmysł ekonomiczny jest u mnie w szczątkowej formie, a niestety jest on niezbędny jeżeli nie chcemy, aby nasz team się rozleciał. Po zainstalowaniu programu zostaniemy poproszeni o wybór drużyny, która będzie miała nieszczęście dostać trenera - amatora. Wyboru zespołu dokonujemy spośród lig trzech krajów (Francja, Anglia, Niemcy). Mimo, że to dużo, widać za bardzo się rozsmakowałem; zabrakło mi zespołów włoskich i brazylijskich. No cóż, nie można mieć wszystkiego.

Zanim wybiegniemy na boisko należy zająć się wieloma niezwykle ważnymi zadaniami, których odległym efektem będzie sprawdzenie naszej załogi na zielonej trawce. W bardzo przejrzystym pasku menu umieszczono wszystkie narzędzia pracy z managerem.

Przedstawię po krótce zasadnicze opcje, aby było wiadomo czego można spodziewać się po ULTIMATE SOCCER MANAGER2. Dzięki pierwszej funkcji przeniesiemy się na plan naszego stadionu i okolic. Za pomocą specjalnego edytora zbudujemy zaplecze gastronomiczne, drogi, hotele, parkingi. Aby osiągać większe zyski z biletów, warto również wyposażyć stadion w "luksusowe" trybuny. Nie ma co skąpić pieniedzy, trzeba patrzyć perspektywicznie. Inwestycja ta na pewno się opłaci. Zasób gotówki określamy na początku gry. Minimalna suma to 50.000 dolarów, maksimum to pięć milionów zielonych papierków. W tym miejscu ostrzeżenie: nie bądźcie zachłanni. Większa gotówka to poważna sprawa, aby nią dysponować trzeba trochę podszkolić się w mechanizmach prawa, które rządzi światem pieniądza. Mówiąc krótko, można bardzo dużo stracić. Mniejsza suma jest bardziej bezpieczna, co prawda droga do sukcesu będzie dłuższa, ale konsekwencje nieprzemyślanych decyzji nie spowodują tak poważnych reperkusji.

Bardzo istotne w grze jest regularne odwiedzanie własnego biura. Zawsze spójrzcie, czy nie ma jakiejś wiadomości na faksie, oraz czy nikt nie chciał kontaktować się z bossem. Koniecznie trzeba wiedzieć jaki mamy debet, czy któryś z zawodników nie ma dość zbyt intensywnego treningu, itp. Właśnie! Zawodnicy. Każdy piłkarz charakteryzuje się zespołem cech, które możemy

poznać obserwując kilkanaście tabel (szybkość, atak, obrona, kondycja, siła, wyrzut z autu i wiele innych). Parametry te można oczywiście porównać do "osiągów" innych zawodników. Dla sprawności gracza, jak i całej drużyny bardzo ważne są treningi. Do wyboru mamy specjalny panel, dzięki któremu zaplanujemy dosłownie cały dzień każdego z zawodników. Jeżeli nie będziemy wiedzieli czy wysłać piłkarzy na dwie godziny siłowni, czy może zlecić trenowanie pułapek offsajdowych, poproś o pomoc fachowca. Profesjonalna porada "suflera" jest dostępna w każdej chwili. Grafika USM2 jest maksymalnie dopracowana i realistyczna. Przy wysokiej rozdzielczości wrażenie jest piorunujące! Dużo animacji dodaje smaczków grafice. Niby statyczna plansza, zaczyna nagle "pracować", gdy tylko padnie na nią cień myszki. Wyjątkowo jest również dopieszczona prezentacja meczu. Trójwymiar i płynne animacje zawodników na pewno zrobią na was wrażenie, a w dramatycznych momentach poziom adrenaliny podbiją okrzyki publiczności. Miły, wpadający w ucho podkład muzyczny i dobre dźwięki uzupełnią i tak atrakcyjny obraz całości. Tego managera nie można ominąć bez nerwowego drżenia rąk. Musicie, po prostu musicie, zagrać w USM2!

ANDZINSAN

Producent:
Sierra
Dystrybutor:
Sierra On-Line
tel. (0044) 1734303171
Minimalna konfiguracja:
486 DX/33, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM x2
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: ✆

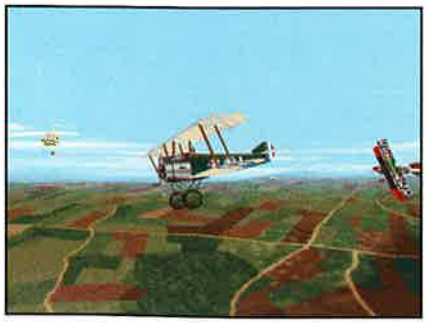
Fokker na drugiej!

Narażę się strasznie zwolennikom symulatorów współczesnych samolotów, gdy powiem, że bardzo nie lubię grać w tego typu gry. Dlaczego? Ponieważ nie mają one dla mnie większego uroku. Co to za przyjemność z walki powietrznej, gdy wróg najczęściej symbolizowany jest przez punkt na radarze, a walka często ogranicza się do namierzenia wrogiego samolotu i odpaleniu rakiet "wystrzel i zapomnij". Oprócz tego stale śmigamy paluchami po klawiaturze, wciskając dziesiątki kombinacji klawiszy, odpalamy flary, wyrzucamy wiązki aluminiowej folii, zastanawiamy się, czy uruchomić radar aktywny, czy poprzestać na pasywnym, a nasze oczy dostają rozbieżnego zeza, starając się ogarnąć równocześnie wiele rozmaitych wskaźników...

Jeśli idzie o symulatory lotu, to graniczną datą jest dla mnie rok 1950. A najchętniej latam samolotami z I i II wojny światowej, przy czym preferuję jednak lat 1914-1918. Czemu? Cóż, przyczyn jest kilka. Po pierwsze względnie nietrudne do opanowania sterowanie, a kokpit ograniczony jest tylko do kilku podstawowych przyrządów. Po drugie przyjemność walki "twarzą w twarz", gdy o zwycięstwie decyduje raczej kunszt pilota i jego refleks niż zasięg radaru i rodzaj rakiet bojowych na wyposażeniu jego maszyny . Po trzecie ów specyficzny trącący myszką wojenny romantyzm, gdy sterujemy archaicznymi maszynami składającymi się głównie z płótna, drewna i strun fortepianowych, a "rycerskość" nie była do końca przebrzmiałym pojęciem.. (Po obejrzeniu filmu w rodzaju "Asy przestworzy", emitowanego w naszej TV na początku lutego można jednak mieć nieco inne zdanie na temat "romantyzmu" tamtych czasów, gdy przeciętna życia pilota nie przekraczała 14 dni...)

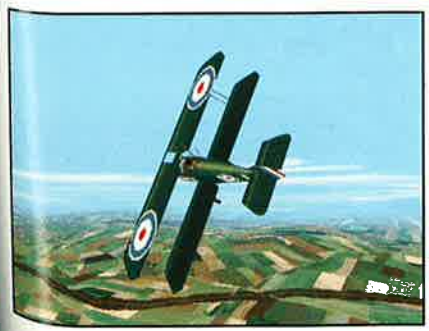
Kiedyś u kumpla amigowca z wielką przyjemnością i powodzeniem grywałem w zręcznościowy symulator walk ówczesnych myśliwców (Wings). Na PC "żondził" z kolei Red Baron. Teraz przyszedł czas na długo zapowiadany symulator firmy EMPIRE INTERACTIVE - FLYING CORPS, oczekiwany przeze mnie z wielką niecierpliwością od czasów ECTS'96, gdzie po raz pierwszy zobaczyłem jego demo (i rozpiętego nad stoiskiem Fokkera

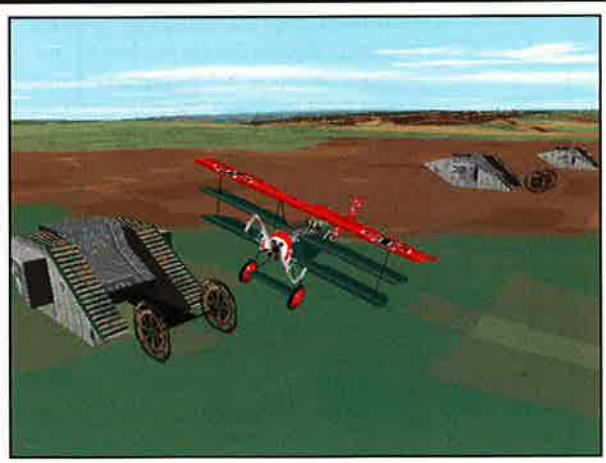
Po prawej: Grafika we Flying Corps zrobi wrażenie nawet na tych, którzy nie lubią symulatorów lotu.



w skali 1:1).

Akcja FLYING CORPS rozgrywa się w latach 1917-1918, we Francji. Możemy wcielić się w skórę pilota niemieckiego, brytyjskiego lub amerykańskiego, biorąc udział w 4 wielkich kampaniach, opartych na rzeczywistych wydarzeniach historycznych. W ramach treningu istnieje możliwość wyboru kilku coraz trudniejszych scenariuszy, a do wyboru mamy wtedy 6 rozmaitych myśliwców (Camel, Sea5, Fokker Dr.1, Albatros D3, Nieuport, Spad) . W grze istnieje ogromnie rozbudowana możliwość ustawienia parametrów odpowiadających za poziom realizmu gry (m.in. łącznie z "blackoutem", czyli chwilową utratą wzroku lub nawet przytomności przy przeciążeniach, włączeniem nieśmiertelności, ustaleniem czy np. nasza maszyna ma reagować na wytwarzane przez śmigło zawirowania powietrza, albo na powiewy wiatru etc. etc.) W każdym razie we Flying Corps grać można równie dobrze jak w dość skomplikowaną zręcznościówkę na bazie symulatora, jak i w pełni rasową i skomplikowaną symulacją lotu - zależy to jedynie od preferencji użytkownika. W grze sterujemy za pomocą klawiatury (jak na symulator nie jest to zbyt trudne) lub joystickiem (najlepiej 4-ro przyciskowym, wyposażonym w przepustnicę), ale maniacy symulacji, wyposażeni w rozmaite przystawki (jak np. orczyki, czyli przystawki umożliwiające wykorzystanie nóg do pilotażu) nie będą rozczarowani, że nie mogą tu wykorzystać swoich zabawek. Bardzo staranna grafika w SVGA: 640x480, lub nawet... 1600x1200 (jakiej maszyny na to trzeba?!) ucieszy nawet najbardziej wybrednych graczy (choć Flight Unlimited to jeszcze nie jest, o nie). Ale...Tak, tak... Gra przeznaczona jest tylko i wyłącznie dla posiadaczy Pentium, i to w teorii od P-90 począwszy. Na P-100 działa jako tako. Nawet na P-133 z 16 Mb Ram, przy rozdzielczości 640x480 nie mogę powiedzieć, by gra działała z dużą szybkością, co jest szczególnie wyraźnie i boleśnie odczuwane w momencie, gdy na ekranie miota się większa zgraja walczących maszyn, i to gdy grę odpalimy z poziomu DOS. Naprawdę satysfakcjonujący efekt uzyskałem po uruchomieniu jej z DOSa, na P-166, z 32 Mb Ram i dwumegową kartą graficzną! Lot i walka jest wtedy naprawdę odlotowa (przy symulatorze lotu taki zwrot brzmi szczególnie dobrze, czyż nie?) Ale ilu z ludzi, którzy bezwiednie oblizują się na dźwięk nazwy FLYING CORPS, posiada taki sprzęt? Ci wszyscy, którzy nie posiadają Pentium, mogą mi tylko wierzyć na słowo, że trójwymiarowa grafika jest wspaniała i ponoć dokładnie oddaje rzeczywiste ukształtowanie terenów w okolicy Verdun i rzeki Sommy. Wynurzający się z delikatnej mgły horyzont, niesamowite uczucie gdy wlatujemy w chmurę, tonąc w coraz intensywniejszej bieli, czy widok ciągnących ogony dymu płonących





Po prawej w głębi: Wprawdzie tekstury na niemieckich maszynach trudno nazwać kamuflażem, ale nie ma to wpływu na skuteczność ich pilotów.

samolotów, albo mknących w naszą stronę pocisków artylerii p-lot, czy lot nad teren pociętym wielobarwną szachownicą pól, na pewno długo pozostanie w pamięci gracza. Do tego dochodzi dobry dźwięk, z tym że muzyka choć efektowna nie jest moim zdaniem strzałem w dziesiątkę i raczej psuła mi klimat gry, zamiast go podkreślać. Bardzo dobrze zrealizowano efekty stereofoniczne, co jest szczególnie odczuwalne przy ostrej "mijance" z wrogim samolotem, gdy dźwięk jego silnika przemieszcza się z jednej kolumny do drugiej. Do tego dochodzą starannie opracowane odgłosy strzałów, rykoszetów (przy atakach na cele naziemne), wybuchy bomb, eksplozje uderzających w ziemię strąconych maszyn, etc.

POJEDYŃCZE MISJE (SCRAMBLE)

To 8 misji o rosnącej skali trudności, mającej wprowadzić gracza w świat Flying Corps. Zaczynając od kręcenia kółek nad lotniskiem, poprzez naukę lotu w szyku, strzelanie do celu (jakim jest lecący "po sznurku" wrogi samolot), poprzez walkę "jeden na jeden", ataki na cele naziemne (nauka bombardowania, ale i postrzelać można), walki eskadr, przykrą przygodę z wrogim pilotem na ogonie, po pierwszy bojowy patrol, w którym dodatkowo współdziałasz z parką innych myśliwców.

KAMPANIE

* FLYING CIRCUS - jako Lothar von Richtofen, brat słynnego niemieckiego super-asa, starasz się pokazać światu, że wcale nie jesteś gorszy od utytułowanego braciszka. Tę kampanię polecam na początek.

*TANK BATTLE - starasz się zatrzymać ofensywę brytyjskich czołgów, przełamujących niemieckie linie obrony.

*SPRING OFFENSIVE - jako początkujący pilot RFC bierzesz udział w powstrzymaniu ostatniej rozpaczliwej próby zmiany sytuacji na froncie zachodnim przez Niemców.

*HAT-IN-THE-RING - wcielasz się w amerykańskiego "ace of aces", Eddie Rickenbakera.

W czasie kampanii wykonujesz kolejne misje, od patroli mających na celu "wymiatanie" przestrzeni powietrznej z maszyn wroga po bombardowania pozycji wroga, ataki na cele naziemne (np. konwoje ciężarówek), niszczenie balonów obserwacyjnych, etc. W czasie działań wojennych niekiedy zostajesz ranny i parę dni pauzujesz na ziemi, czasem zaś (powiedziałbym nawet "często") kończysz swą karierę w nie kontrolowanym korkociągu i błysku eksplozji (zapomnij o czymś takim jak spadochron!). Możesz sprawdzić się jako dowódca dywizjonu, wyznaczając pilotów do misji, ustalając szyk eskadr, itp.

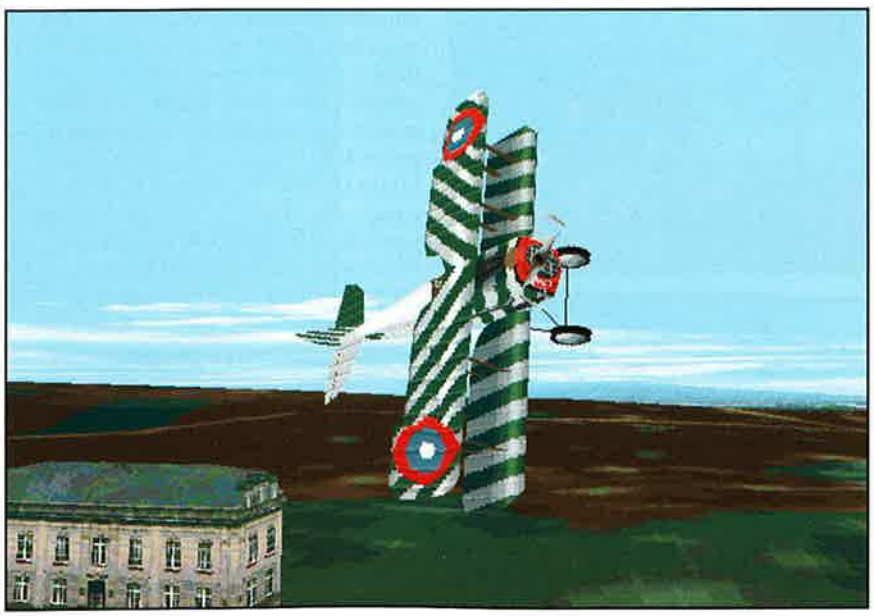
SAMOLOTY

Występuje ich tam cała masa (wszystkie pięknie opisane w instrukcji), a konkretyzując: możliwe jest natknięcie się na ponad 20 typów samolotów, choć rzecz jasna jako pilot ograniczasz się tylko do kilku z nich (wymienionych we wstępie). Wykonane są z wielką dbałością o realizm wyglądu, pokryte bardzo

dopracowanymi teksturami, a w locie zachowują się zgodnie z historycznymi źródłami (np. Camel ma tendencję do wchodzenia w korkociąg i wymaga doświadczonego pilota) oraz rzeczywistymi osiągami. Większość z nich uzbrojona jest w dwa karabiny maszynowe strzelające przez śmigło (choć np. Sea5 posiada tylko jeden km i to umieszczony nad pilotem, na grzbiecie skrzydła). Na życzenie możesz pokryć swój samolot (oraz maszyny ludzi, którymi dowodzisz) wybranymi ze sporej puli teksturami, niekiedy niesamowicie kolorowymi. No cóż - jak ktoś lubi być oryginalny...

LECIMY!

Jak przystało na archaiczny myśliwiec dysponujemy tylko nader skromnym zestawem przyrządów w rodzaju. altimetr, kompas, szybkościomierz, wskaźnik poziomu paliwa, obrotomierz. Często jednak dysponujemy tylko częścią z wymienionych urządzeń. Do tego możemy wywołać ekran mapy (tudzież skorzystać z dołączonych do gry map, jeśli potrafimy "realtime" porównywać widok z samolotu z papierową mapą). Tak nawiasem: stałe korzystanie z mapy jest niezbędne gdy chcemy wypełnić założenia naszej misji, nie myślcie sobie, że wystarczy po prostu wystartować i strzelać we wszystko, co uda się nam napotkać po drodze. Tym bardziej, że zniszczyć cel na ziemi (gdy nie mamy wyłączonych kolizji



z gruntem) nie jest znów łatwo, zaś w powietrzu czyha komputerowy wróg o całkiem przyzwoitej inteligencji. Przed sobą widzimy karabiny maszynowe z celownikami, ale są one (celowniki) równie przydatne jak "gwiazdka" na masce Mercedesa. Tak czy siak strzelamy "na oko". Oko zresztą jest naszym podstawowym przyrządem nawigacyjnym, a ponieważ pokryte kamuflażowymi barwami samoloty są zwykle mało widoczne na tle zielonej ziemi to często musimy naprawdę wytężać nasze patrzałki by dostrzec wroga. Istnieje możliwość zmiany punktu widzenia (z oczu pilota, z zewnątrz, "z satelity", etc.), "namierzenia się" na najbliższy wrogi samolot itp. W czasie lotu można się (od biedy) komunikować z innymi pilotami naszej formacji, ale ponieważ montowane w samolotach radiostacje należały wtedy do kategorii science-fiction to ograniczamy się do wydawania podstawowych komend typu "przegrupowanie", "powrót do domu". Po zakończeniu misji musimy wylądować w bazie (lub chociaż gdziekolwiek w przygodnym terenie, naturalnie sugerowałbym tu teren leżący po "naszej" stronie frontu i o raczej płaskiej nawierzchni :-).

INNE

Możliwa jest gra w sieci dla maksymalnie 12 graczy. W czasie nudnego patrolu (gdy nie jesteśmy w kontakcie z wrogiem) możliwa jest kompresja czasu. Jeśli FC przypadnie wam do gustu to możecie spodziewać się dodatkowych kompaktów z nowymi misjami, odmiennymi miejscami akcji, etc. W pudełku oprócz instrukcji znajdziecie też sporo papierowych map oraz "podręcznik awiacji", czyli drukowaną dość archaiczną czcionką książkę (wygląda mi to na reprint!) zawierającą "complete course of flying instruction". Są tam nawet (oprócz utrzymanych w klimacie ilustracji) ówczesne... reklamy prasowe, poświęcone lotnictwu. Fajna sprawa!

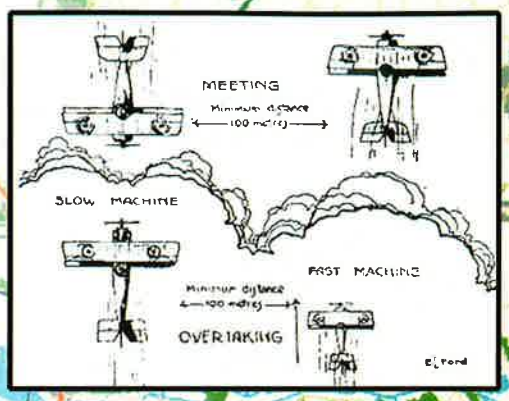
REASUMUJĄC:

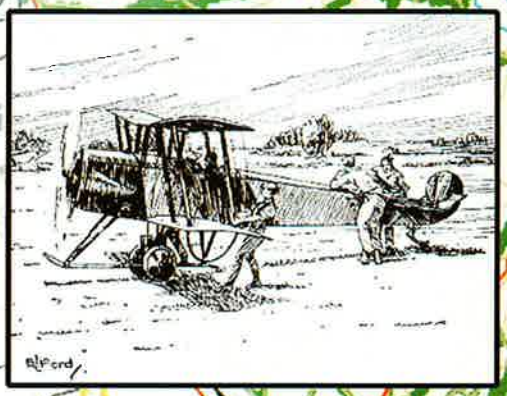
FLYING CORPS, mimo całej swej efektowności graficznej i porządnej grywalności, wywołał u mnie początkowo uczucie pewnego niedosytu. Nie wiem, może za dużo się po tej grze spodziewałem (ale to wina intensywnej reklamy i długiego oczekiwania na grę, zaostrzającego apetyt). Ale im dłużej grałem w FC tym bardziej ta gra zaczęła mi się podobać, zacząłem coraz intensywniej wczuwać się w jej klimat i identyfikować się z pilotem siedzącym za sterami. FC jest jak wytrawne czerwone wino - po prostu trzeba nauczyć się ją cenić, co może zająć nieco czasu. Koneserzy tak czy siak będą szczęśliwi, a dla ludzi, którzy raczej okazjonalnie wznoszą się w powietrze (siedząc przed ekranem swego komputera) Flying Corps również jest interesującą propozycją. A że nasze oczekiwania były ciut większe... no cóż, kto wam/nam kazał bezkritycznie wierzyć reklamie?

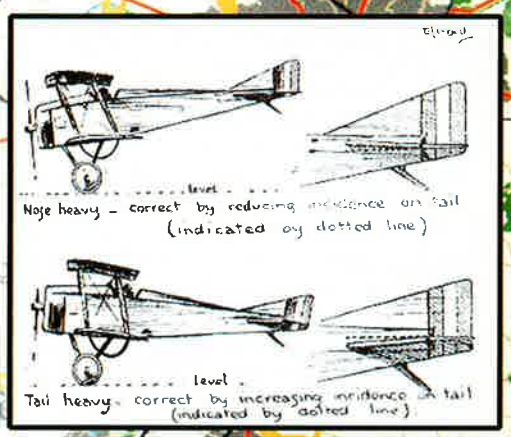
OGRE

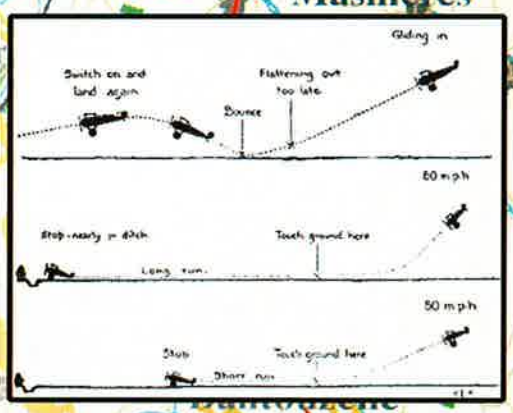
Producent:
Empire Interactive
Dystrybutor:
Marksoft
tel. (022) 6639298
Minimalna konfiguracja:
Pentium, 16 MB RAM, DOS/Windows 95, SVGA, CD-ROM x4
Karta muzyczna:
Karta muzyczna zgodna z systemem MS Windows

Cena: 145,00 zł



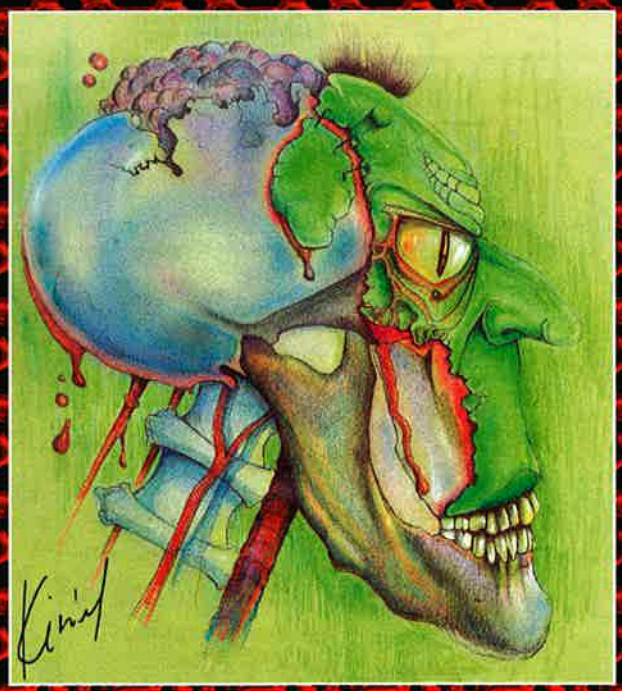






Pochodzące z autentycznego podręcznika dla początkujących pilotów ilustracje wskazują, że opanowanie nawet tak archaicznych maszyn nie było proste.

Solucji ciąg dalszy



Oto przed wami kolejny odcinek Królestwa Chaosu. Dzisiaj, jak widać, tylko dwie strony, ale nie martwcie się: w przyszłym miesiącu będą znowu cztery i to na dodatek sam miód. Przy okazji pozdrowienia dla generała Bittricha (ja nie mam nic przeciwko scenie) i dla Krzysztofa Rudawskiego- wasze listy dotarły w ostatniej chwili. Bez obawy- będzie więcej Chaosu, a to, czego nie zmieszczę w gazecie, postaram się upchnąć na CD. Dzisiaj jak zwykle Daggerfall i Might&Magic. Diablo będzie w przyszłym miesiącu (podpowiedzi, taktyka gry w sieci itp.). Co ciekawsze, artykuł znajdzie się w dziale gier, więc w królestwie będzie miejsce na inne ciekawostki. Co powiecie na przykład o Wizardry Gold?. W przyszłym CDA znajdzie się obszerny opis (3 strony w dziale gier), porady i początek solucji (w Królestwie). Piszę te słowa o godz. 2 nad ranem, gdyż dopiero przed chwilą zdołałem się oderwać od tej gry. Dowodem na jej doskonałość jest fakt, ze Sirtech sprzedał już 5 milionów (legalnych!!) egzemplarzy. Przy okazji mam dla Was ciekawą informację: Sirtech wznowił edycję wszystkich poprzednich części Wizardry. Sprzedawana jest w dwóch zestawach po trzy gry i razem z Wizardry Gold pozwoli na posiadanie całej kolekcji. Oba komplety kosztują po 49,95 $. Informacje o sposobie zakupu uzyskacie pod telefonem 1-800-447-1230 lub w internecie (WWW.SIR-TECH.COM). Wiem, że nie są to najniższe ceny (w Polsce wbrew pozorom gry są tańsze!), ale chyba warto. To by było tyle wstępu. Czas przejść do konkretów.

DAGGERFALL DLA WYSOKOPOZIOMOWYCH

Dalszy ciąg solucji dla tych, którzy zdobyli już spory poziom doświadczenia:

6. Kurier. Poziom 5. Zleceniodawca: Mynisera. Miejsce: the Queen Mother Dungeon. Zadanie: Znowu posłużysz za kuriera. Po dostarczeniu listu Mynisera wyjawi ci kilka tajemnic na temat ciała króla Lysandusa i prowincji Wayrest. Zadanie dostępne po wykonaniu: Wyzwolenie orków.

7. Wyzwolenie orków. Poziom 5. Zleceniodawca: Mynisera. Miejsce: Orsinium. Zadanie: Tutaj sprawa jest odrobinę zamącona. Wreszcie rozpoczyna się prawdziwa intryga i to niebanalna. Mynisera zleca Ci skonaktowanie się z przywódą orków Gortwogiem. Gortwog z innym wodzem usiłują stworzyć własne, neutralne państwo. Posłużysz im za kuriera, dzięki czemu otrzymasz list imperatora. W liście znajdziesz interesujące informacje. Lord Woodborne posiada relikwię, należącą do imperium, zwaną enigmatycznie Totem. Teraz do Ciebie należy podjęcie decyzji, czy przekazać list królowej Aubk-i, czy też podjąć próbę kradzieży Totemu na własną rękę. Zadanie dostępne po wykonaniu: brak.

8. Zaginiony książę. Poziom 5. Zleceniodawca: Książę Lhotun. Miejsce: Losowe podziemie. Zadanie: Musisz odnaleźć list pożegnalny księcia Artago i powrócić z nim do księcia Lhotuna. Podpowiedź: zadania nie otrzymasz bezpośrednio od księcia. Musisz snuć się po Sentinel przez siedem dni i pytać o pracę (rumors). W końcu odrzymasz list, którego nadawcą będzie Underking. W liście będzie informacja o tym, jakie podziemie musisz odwiedzić. Kiedy odnajdziesz list, wróć z nim do księcia. Poinformuje cię o kontaktach, jakie król Lysandus miał z czarodziejką Medorą. Dowiesz się od niego, gdzie ją znaleźć. Kiedy wykonasz zadanie, skontaktuje się z tobą królowa Akorithi. Zadanie dostępne po wykonaniu: Obraz prawdy.

9. Obraz prawdy. Poziom 5. Zleceniodawca: królowa Akorthi. Miejsce: Wayrest. Zadanie: Królowa zleci ci odszukanie ukrytego w podziemiach pod zamkiem obrazu. Zejście do podziemi jest za salą tronową. Idąc w prawo, odnajdziesz teleport. Użyj go trzykrotnie, po czym idź na zachód. Zalanymi wodą korytarzami przedostaniesz się do kolejnego tunelu. Powinieneś odnaleźć pokój przypominający wnętrze pustej piramidy. W nim znajduje się obraz. Obejrzyj go. Dowiesz się, że król Lysandus został zamordowany przez żołnierzy z Wayrest. W połączeniu z informacjami, jakie uzyskasz od księcia Helsetha intryga rysuje się teraz coraz wyraźniej. Więcej informacji uzyskasz od Medory. Zadanie dostępne po wykonaniu: Starożytny strażnik.
To już koniec na dziś. Teraz kilka informacji o tym, jak zostać wampirem i jak to wykorzystać.

Zostać wampirem jest dosyć trudno. Każdorazowo przy ataku wampira twoje szanse na zarażenie

wynoszą 0.6%. Szansa zmniejsza się, kiedy masz na sobie zbroję. Jeśli już przytrafiło ci się takie doświadczenie, masz dwa wyjścia. W ciągu pięciu tygodni musisz wyleczyć się w świątyni za "odpowiednią" opłatą lub też zdecydować się na życie jako krwiopijca (nie chodzi o poborcę podatków). W tym celu przez wspomniane pięć tygodni ignoruj postępujące skutki choroby. Kiedy czas minie, umrzesz, aby obudzić się we własnym grobie. Po przebudzeniu wzrośnie spora ilość twoich współczynników. Ściślej, wzrosną wszystkie poza inteligencją. Wzrost wynosi dwadzieścia punktów, chyba, że wcześniej współczynnik osiągnie wartość 100 (to nieprzekraczalna wartość w Daggerfall). O trzydzieści punktów wzrosną następujące umiejętności: Climbing, Critical, Striking, Hand to Hand, Jumping, Running i Stealth. Na postać nie będą już działać czary disease i paralysis. Postać nauczy się czarów: etherrealness, levitate, charm mortal i calm humanoid. Rzucenie tych czarów będzie wymagało mniej mana, niż w przypadku zwykłego czarodzieja. Bycie wampirem ma również swoje wady. Postać traci żywotność na skutek światła słonecznego i przebywania w świętych miejscach (świątynie, kaplice). Ponadto znikają wszystkie rangi i związane z nimi prawa otrzymane od gildii. Żeby było "ciekawiej" istnieją też łowcy wampirów. Uwaga! Paradoksalnie właśnie oni, jako jedyni dają szansę na uwolnienie się od wampiryzmu. Raz do roku wampirowi, który zgłosi się do nich, zlecają zadanie (nie jest łatwe), a po jego wykonaniu oferują wyleczenie. Według niektórych ksiąg (czytajcie je! Niektóre są dosyć interesujące, a w jednej znalazłem nawet fragment solucji) jest to możliwe, niemniej zdarza się bardzo rzadko. Postać będąca wampirem może przynależeć do kilku wampirzych klanów. Z tej przynależności można czerpać pewne korzyści. Oto ich lista:

Vraseth: czar Nimbleness
Khularia: czar Paralysis
Montalion: czar Free Action
Thrafey: czar Heal
Anthotis: + 20 do inteligencji
Garlythi: czar Shield
Selenu: czary Resist Cold, Resist Fire i Resist Shock
Lyseri: czary Silence i Invisibility
Haarvenu: czary Ice Storm i/lub (zależy, jak im odbije) Wildfire

To już wszystko dla miłośników hrabiego Draculi (skąd się wziął ten bzdurny tytuł? Tak naprawdę Vlad Tepes- prekursor literackiego Draculi był wojewodą. Hrabiowie wtedy nie istnieli, poza tym hrabia to tytuł szlachecki a wojewoda - funkcyjny, więc jest to tym bardziej dziwne). Za miesiąc o tym, jak zostać wilkołakiem oraz ciąg dalszy solucji, a na dzisiaj już koniec.

Castle Basenji	**A1, 8, 8**
Castle Burlock	**D2, 8, 2**
New Castle	**C4, 11, 12**
Xeen's Castle	**Clouds of Xeen, 16, 29**
Witch Tower	**F4, 10, 9**
Tower of High Magic	**C4, 6, 15**
Darzog's Tower	**D3, 4, 13**
Dragon Tower	**D1, 10, 5**
Darkstone Tower	**B3, 11, 0**
Northern Sphinx	**B1, 12, 8**
Southern Sphinx	**A2, 11, 9**
Warzone	**B2, 12, 4**
Ancient Temple of Yak	**E4, 4, 4**
Golem Dungeon	**B4, 11, 9**
Tomb of a Thousand Terrors	**C4, 6, 6**
Dwarf Mine 1	**F3, 5, 13**
Dwarf Mine 2	**F3, 7, 15**
Dwarf Mine 3	**E2, 9, 1**
Dwarf Mine 4	**E2, 1, 1**
Dwarf Mine 5	**D2, 9, 9**
Dragon Cave	**E1, 14, 12**
Cave of Illusion	**B4, 2, 15**
Volcano Cave	**E1, 15, 2**
Rivercity	**C3, 11, 7**
Asp	**C2, 9, 15**
Winterkill	**A3, 4, 6**
Nightshadow	**D4, 13, 5**
Vertigo	**F3, 10, 13**
Shangri-La	**Volcano Cave poziom 3, 9, 10**
Cave without Name	**E3, 3, 4**
Summer Druid	**B2, 1, 10**
Autumn Druid	**C2, 15, 9**
Winter Druid	**A3, 6, 1**
Spring Druid	**E3, 3, 14**

MIGHT & MAGIC

Na początek coś, o czym zapomniałem poprzednio, mimo iż informacja ta powinna się znaleźć na początku solucji. Oto współrzędne wszystkich miast i innych lokacji w krainie Xeen (nazwa, sektor i współrzędne w sektorze): W poprzednim

odcinku dowiedzieliście się, jak radzić sobie w miastach. W tym numerze początek podziemi. W kolejce czekają też wieże i kraina Clouds of Xeen.

Dwarf Mines (kopalnie krasnoludów).
Kopalni jest dziewięć, z czego pięć zwykłych (dwarf mines) i pięć "głębokich" (deep mines). Do głębokich można się dostać jedynie wagonikami przez zwykłe kopalnie lub przez lustra teleportacji. Hasła do głębokich kopalni brzmią: Alpha, Theta, Kappa i Omega. W kopalniach znajduje się sporo ciekawych rzeczy np. łącznie około 80000 złota oraz napoje zwiększające o 2 wartość niektórych współczynników. Oto one:

Żółty (yellow) - Accuracy
Zielony (green) - Endurance
Czerwony (red) - Might
Niebieski (blue) - Personality
Biały (white) - Luck
Pomarańczowy (orange) - Intellect
Purpurowy (purple) - Speed

Można też nauczyć się dwóch umiejętności:
Direction Sense (Mine 5, 8/5) i Danger Sense (Mine 3, 5/11). Król krasnoludów (trzeba go zabić) znajduje się w deep mine omega (30/26).

Cave of Illusion (jaskinia iluzji)
Twoim zdaniem będzie odnalezienie klucza do wieży wyższej magii (tower of High Magic). Otrzymasz go za 300 gemów na poziomie 4 w (7/14). Najpierw jednak musisz wykończyć Wodne Golemy (Water Golems). Poziom czwarty posiada też kilka innych interesujących miejsc. Najważniejszym z nich jest przycisk otwierający przejście do tajnych komnat (poziom 4-14/13). Aby go użyć, wymagana jest potężna siła. Najprostszym sposobem jest rzucenie czaru Lloyd's Beacon (patrz porzednie odcinki Królestwa) przy studni w Winterkill (patrz: ostatni numer), teleportowanie się tam z jaskini i powrót. Tajne komnaty (właściwie korytarze) znajdują się na południowym wschodzie 4 poziomu.

I to już koniec na dziś. Życzę przyjemnego grania.

Lord Yabol

Scene News !!!

* Kolejny scenowy kanał na IRCu, tym razem o zasięgu międzynarodowym: #coders i jego www-page: ***http://coders.base.org***

* Pojawił się drugi numer darmowego paper maga ***COOL'a*** wydawanego przez Zeniala/The Grid/HPZ.

* Pojawił się pierwszy numer magazynu ***TANKARD***

* Wkrótce ukaże się kilka nowych magów: ***LUSH #2*** wydawany przez Fuse (na przełomie marca/kwietnia), ***SHINE #1*** składany przez szwedzką grupę Loop (już powinien być dostępny, #1 numer na 100% będzie wkrótce na naszej płytce!), nowy zin powstały z połączenia ***Wrotek*** by ByteLand i ***Gyrosa*** by Revolt i na koniec; pierwszy numer izraelskiego(!) maga ***MOO***, grupy Sync.

* Wyjdzie piąty numer magazyny ***Bad News***, mimo odejścia ze sceny jego redaktora naczelnego.

* Wspomniany miesiąc temu kompakt zawierający produkcje polskiej sceny będzie kosztował około ***40 PLN*** (wkrótce zamieścimy jego recenzję).

BTW: Większość z produkcji, które są wymieniane w NEWSach można ściągnąć z site'ów FTP: ***ftp.hornet.org/pub/demos/incoming*** lub ***ftp.arosnet.se/demo*** Będę się również starać aby wszystkie magi opisywane w tej rubryce znalazły się na kompaktach CDA.

Newsy Przygotował
Michał Krasnodębski
Vel Cortez/ABsenCe

SCENA PL

PRZYSZŁOŚĆ SCENY

(DOKOŃCZENIE Z POPRZEDNIEGO NUMERU)

Na 15/16 lutego'97 zaplanowano już trzecią edycję Próby Generalnej (zgadnijcie kto jest organizatorem :)). Czytając ten artykuł będziecie już po tym party i mam nadzieję, że dobrze się bawiliście ;). Jeśli chodzi o inne party, to będzie prawdopodobnie Delirium'97, być może też Gravity i Digital Art. Los historycznego już Intel Outside'a IV stoi pod znakiem zapytania - ptaszki ćwierkały, że Intelków już nie będzie. Ogólnie rzecz biorąc, w '97 roku party nie zabraknie, więc bierzcie się do roboty, "codujcie" Wasze dziełka, komponujcie modułki, rysujcie grafiki i pokażcie na co stać polską Scenę-PC!

Zajmijmy się teraz przyszłością Sceny. Ciężko jest tu cokolwiek przewidzieć, gdyż to co będzie zależy tylko i wyłącznie od nas samych, lecz mimo wszystko spróbuję pobawić się we wróżkę :)

SCENA:
z pewnością będzie szybko rosła, ponieważ jest czymś naprawdę interesującym i wciągającym. Swego rodzaju oderwaniem się od świata rzeczywistego i przeniesieniem się w rzeczywistość phongów, magów, friendshipu, party itd. Gwałtowny rozrost Sceny ma jednak dobre i złe strony. Dobre, bo będzie więcej grup, będą powstawać coraz to lepsze i oryginalniejsze produkcje, zamiast dwóch magów, będzie kilka(naście) i to w dodatku na poziomie, na party będzie możliwość spotkania większej ilości ludzi i w ogóle coś będzie się działo. Złe - gdyż mnogość grup wcale nie oznacza, że będą one aktywne i tym samym będą wydawać nowy stooph. Już teraz daje się zauważyć zjawisko powstawania nowych grupek, które nie robią nic, oprócz samego istnienia. Przeistoczymy się w coś takiego co spotykamy na Amidze: setki grup, dziesiątki magów, a i tak niewiele na przyzwoitym poziomie. W pewnym momencie może dojść do zaniknięcia scenowego friendshipu, zaczną się ostre wojny... Nie chcę nikogo zrażać do Sceny, a jedynie zachęcić do jakiegoś, choćby minimalnego, wysiłku i wkładu w jej rozwój, a nie tylko do biernego przyglądania się wszystkiemu dookoła.

DEMA:
przez jakiś czas na pewno będą stawały się coraz lepsze, powstaną lub zostaną przeniesione z innych konsol nowe efekty i może wreszcie grupy zaczną myśleć nad designem (prym wiedzie tu Camorra), a nie tylko nad pokazaniem jak największej ilości efektów. Jesteśmy w okresie, gdy standardem staje się, czy też nawet już jest, Pentium, a bez 16MB RAMu nie ma sensu uruchamiać "Windoozów95". Taki obrót rzeczy jest wręcz idealny dla koderów, którzy nie muszą zwracać już tak wielkiej uwagi na szybkość procedur i optymalizację kodu, tylko na same efekty. Przecież na Pentiumach wszystko działa szybko :). Wychodzenie z takiego założenia jest moim zdaniem błędne, powinniśmy popatrzeć na Amigę 500 i demka amigowskie. Co też ci amigowscy koderzy potrafią wycisnąć ze swoich poczciwych maszynek! Cały ten postęp techniki, jeszcze szybsze procesory, karty graficzne, akceleratory, może niestety rozleniwiać.

GRAFIKI:
trudno cokolwiek powiedzieć. Nie powinno być gorzej, bo gorzej być już nie może :) Mówiąc serio - na Scenie PC dobrych grafików mamy około... 10 (mówiąc optymistycznie). Z lamerstwem typu skanowanie-obrazków-i-podpisywanie-ich-własną-xywką raczej nie powinniśmy już mieć do czynienia.

MODKI:
tutaj jest trochę lepiej. Dobrych muzyków mamy wielu, nawet bardzo jak na "ogrom" naszej Sceny. Odnośnie samych modków, jakość tych dobrych może się poprawić, ale nieznacznie. Za to ich wielkość na pewno się zwiększy. Już teraz jest bardzo dużo modułów po około 1MB. Jeśli chodzi o formaty, to .S3M i .MOD odejdzie niedługo w zapomnienie. Natomiast .XM (Fast Tracker) i dotąd może nieznany .IT (Impulse Tracker) będą tryumfowały.

WYMAGANIA:
jak już mówiłem, coraz większy postęp w dziedzinie technologii może rozleniwić niektórych koderów. Już teraz są demka, które wymagają 8MB RAMu, nie wspominając już o GUSie. Często zalecane

są karty SVGA i standard VESA. Samemu można dojść do tego, co będzie za jakiś czas. Ostatnio Scena na Zachodzie zainteresowała się językiem Java. Ten, jak na razie mało u nas popularny język programowania, oferuje naprawdę duże możliwości. Wyobraźcie sobie, że demka będą chodziły na wszystkich komputerach, kompatybilnych z Javą, bez względu czy będzie to PC, czy np. Mac! Niestety Polska jest jak zwykle do tyłu i zanim cokolwiek z Javą związane do nas dotrze, na Zachodzie wymyślą już nowy standard :)

SIEĆ:
robi się w Polsce coraz popularniejsza. Z dostępem też nie ma większego problemu - w podstawówkach, pubach, liceach, na wyższych uczelniach, a nawet przez modem z domciu (godzina kosztuje niewiele ponad 3zł). Duża liczba grup ma własne strony WWW, distra na site'ach FTP (np. ftp|www.hornet.org/pub/demos), nawet na IRC'u są kanały czysto scenowe (np. #coders, #suomiscene, ewentualnie #amigapl, acz nie radzę :)) [ja i owszem - Lifter 8)]. Sieć stała się dużą konkurencją dla tak dotąd popularnych BBS'ów.

Z ostatniej chwili: podobno Budyń będzie miał również swoją netową wersję. I to by było na tyle, co i na przodzie ;) Powodzenia ^ adios!

NEWSY PRZYGOTOWAŁ
MICHAŁ KRASNODĘBSKI
VEL CORTEZ/ABSENCE

JAK CHCESZ I POTRAFISZ...

... to pchaj się na afisz! Uwaga scenowcy! Mamy dla was interesującą propozycję. Możecie na łamach CDA zaprezentować swe osiągnięcia. Chcielibyśmy, aby rozmaite grupy komputerowe nadsyłały do nas krótkie teksty (2-4 kb), w których dokonywałyby prezentacji swojej historii, osiągnięć, produkcji, planów itp. Wystarczy tylko napisać coś o sobie i wysłać na nasz adres. Stuff bardzo mile widziany (będzie zamieszczany na kompaktach). Co wy na to? Jesteście zainteresowani? To piszcie!

SMUGGLER

Oto oficjalne rezultaty (dla komputerów PC) z The Party 6, ktore odbyło się w dniach 27-30.XII.1996 w Danii. Na kompakcie powinniście znaleźć sporo stuffu z tej imprezy. Miłej zabawy.

Demo

1 Alto Knallo (Free Electric Band) 649
2 Megablast (Orange) 586
3 Venus (Fudge) 555
4 Mental Debug (Dead:Beef) 486
5 Empire (TPOLM) 426
6 1st time (Plutonic) 256
7 Compost (Orange) 254
8 Helsinki Mon Amour (Plant) 195
9 Liket (Goto 10) 193
10 Hirmu Goes Jyrki (HiRMU) 191

THE PARTY 6

Wild Demo

1 Rofly (Frank S.) 3272
2 Parasite (Ozonium) 873
3 Showreel 2 (MPH Animations) 673
4 Intel Outside (Snusk/DCS) 592
5 The Killing of an Egg (Nic Mathieu/Slim Prods.) 529
6 Veni Vidi Vic! (Jens Schönfeld/Marko Mäkäla) 442
7 X-Rated (Melan/Renegades) 333
8 Road Movie (Gabriel/United Force) 305
9 Bad Luck (Znorc/Impact DK) 264
10 Abnormal Activity (Growth & Raptor/VE and F) 260

PC Intro

1 Deesbab (Orange) 908
2 Junior (Amable) 574
3 Ashes (Coma) 561
4 Cosmic Space Arabi (Tpolm) 534
5 The Astonishing Tribe (Yodel) 529
6 Huge Crowd (Nooon-Orange) 492
7 Jade (Shock) 353
8 Daze (Urinate) 320
9 Unknown (Exhumers) 308
10 Alive (Orca) 291

4K Intro

1 Peanut (Blueberry/Efreet) 870
2 Fettina (Magic/ethos) 386
3 HO92 (MZ1453/Gunnars Farvebio) 345
4 TraceTro.4K (Crilla/Wrath Designs) 262
5 BunnyTRO.exe (Crow/Interactive) 143
6 Another Rainy Day (Sixpack/Gods)126
7 DOS4GW.EXE (Dexter/Abyss) 122
8 Mavs Voyage (TMB inc./Daze) 121
9 TP64K (Keldon/Giants) 109
10 Time Out (Zaifrun/Immaculate) 95

Graphics

1 Multi Doodle (Mazor/Paragon) 690
2 EDEN377 (Made/Bomb) 495
3 Firestorm
(Danny/The Black Lotus) 341
4 Sweetheart (Rendall/Impulse) 300
5 Lava Girl (JCS/Syndrome/Abyss) 263
6 FISHEYE (Phelix/Yodel) 252
7 Aerosmith (Noogman/Artwork) 241
8 Renaissance (Fiver 2/Artwork) 209
9 Paha 2 (Damaq/Doomsday) 200
10 TP_SEX.lbm
(mask:crash/hbe/cr hbe + cr) 189

4 Channel Music

1 Salsa Con Carne (Mystical/Purple) 506
2 high on you (Deelite/Balance) 432
3 DARIA(Poison/Goto10) 428
4 wavecoast
(Virgill/Essence & Artworx) 321
5 Born Free (Loonie/Loop) 237
6 love affair (Azazel/TBL) 237
7 atomar fusionsfunk
(curt cool/depth ^ k!nky) 224
8 Jimi goes 2 Katmandu (Rez/Eclipse) 184
9 The depths of jazz
(Trip and Folcka/Depth) 181
10 A song for summer
(Swallow/Doomsday)180

MultiChannel Music

1 Close to god
(Croaker/Halcyon/Tpolm) 377
2 Midnight in Arabia
(Mystical/Purple) 320
3 GOAars (Phelix/Yodel) 261
4 Classe (Obscure Corpse/Paranormal Activity) 178
5 Dripping Away (Poison/Goto 10) 155
6 Louize on the moon (Tanic/Orca) 144
7 Injector
(Zodiak/FM/Cascada/Complex) 121
8 Inside Focus
(Kaiowa/Proxima/Sorrox) 118
9 Momi i Stugan (Taymat) 88
10 Vikings in the hood
(Saim/Random Chaos) 82

SMUGGLER

Jogeir ma głos

W dzisiejszym kąciku scenowym mamy okazję przybliżyć Wam bardziej postać Jogeira Liljedahla, jednego z najpopularniejszych muzyków scenowych zarówno na Amidze jak i PC. Większość z Was może pamiętać go dzięki tak znakomitym utworom jak "Guitar Slinger", "Keys to imagination", "G-comp" czy też "Signia". Mamy nadzieję przeprowadzić całą serię wywiadów ze znakomitościami światowej sceny.

CD-A - CD-Action
JL - Jogeir Liljedahl

CD-A: ***Powiedz proszę kilka zdań o sobie - ile masz lat, gdzie mieszkasz?***
JL: Obecnie mam 22 lata, mam niebieskie oczy, blond włosy a czasem także promienny uśmiech (od czasu do czasu) . Mieszkam na zachodzie Norwegii, a dokładnie w Aalesund z 40000 innych ludzi. Jest tu wszędzie zielono, ale deszcz to dość poważny problem!

CD-A: ***Czy pamiętasz, kiedy zacząłeś swoją scenową aktywność? Kiedy i w jakiej grupie?***
JL : Tak naprawdę, to zaczęło się chyba w 1991-szym. Kiedy mówię "naprawdę", to mam na myśli, że przestałem robić coś tylko z ludźmi z własnego miasta. Do tej pory były tylko lokalne grupy, party i tak dalej. W roku 1991 przyłączyłem się do znanej grupy Razor 1911, ponieważ był tam już jeden z moich najlepszych przyjaciół, Stein-Erik Giske, czyli Bug/ Razor 1911, i to on właściwie mi pomógł.

CD-A: ***Jesteś osobą bardzo znaną, twoje moduły są niezwykle popularne, szczególnie te robione na Amidze. Czy zanim zacząłeś robić coś na Amidze, byłeś aktywny na innej scenie, jak na przykład Atari lub C-64?***
JL: Cóż, mogę powiedzieć, że na C-64, ale bez żadnych wypuszczonych na świat produkcji. Siedziałem przy Soundmon'ie przez pewien czas, a przez resztę słuchałem niesamowitych kompozycji muzyków z C-64 jak Hubbard, Galway, Follin, Daglish i wielu innych.

CD-A: ***Niezależnie od tego, w jakiej grupie jesteś, zawsze Twoje moduły są podpisane "Noiseless Productions". Co to jest to tajemnicze Noiseless?***
JL: Ja i Bug założyliśmy Noiseless Productions w roku 1992. Na początku chcieliśmy stworzyć coś podobnego do Maniacs Of Noise. Kilku muzyków którzy dobrze by się razem bawili i wymieniali doświadczenia. Później chcieliśmy pracować jako wolni strzelcy dla różnych firm software'owych i produkować oprawę dźwiękową ich programów, ale tak daleko nigdy to nie zaszło. Cóż, nawet teraz podpisuję swoje moduły "Noiseless Prods", ale to chyba takie moje marzenie, żeby robić muzykę razem z kilkoma innymi freelancerami i sprzedawać ją firmom dookoła świata.

CD-A: ***Teraz może trochę informacji technicznych, które na pewno zainteresują innych muzyków. Jakiego sprzętu używasz?***
JL : Obecnie posiadam Pentium, SB AWE32, Rolanda SCB-55 oraz Yamahę DX7.

CD-A: ***Co sadzisz o tak zwanym "pozyczaniu sampli", potocznie zwanym "rippowaniem" ?***
JL: Myślę, że uzywanie czyichś sampli to nic złego, przynajmniej dopóki nie ładuje się modułu i nie "wycina" tematu, bo to już zbyt dużo. Ale użycie kilku sampli nie powinno być żadnym problemem.

CD-A: ***Czy robisz muzykę tylko na komputerze, czy także grasz czasem "na żywo", lub może nagrywasz jakieś płyty?***
JL: Hmm, jako że pracowałem w FUNCOM prawie przez rok, robiłem muzykę do kilku gier, na przykład Nightmare Circus oraz Andy Ant ,firmy SEGA, a także do Pocahontas Disney'a (wszystko przeznaczone na SEGA Genesis). Robiłem także jingle dla lokalnej telewizji, tu w Aalesund. Aktualnie składam wraz z paczką przyjaciół krążek CD z muzyką folk... za dwa, trzy miesiące będziemy rozglądać się za dystrybutorem.

CD-A: ***Co według ciebie jest "Najlepszą rzeczą jaka przydarzyła się w twoim scenowtm życiu" ?***
JL: Muszę powiedzieć, że "Dizzy Tunes" oraz "Guitar Slinger".

CD-A: ***Gdzie szukasz inspiracji? Jak to się dzieje, że nagle siedzisz przy trackerze i wklepujesz moduł?***
JL: Często znajduję natchnienie w samych instrumentach. Eksperymentuję z nową solówką, wypróbowuję parę rzeczy i wtedy to po prostu samo nadchodzi. Czasem jestem inspirowany pracami innych muzyków, muzyką z reklam czy telewizji, itd.

CD-A: ***Jeśli miałbyś złożyć zespół scenowy swoich marzeń, taką "Megagrupę Wszech czasów", jak by wyglądała?***
JL: Koderzy: Wili, Jouni i Juliet z grupy CNCD. Widziałem tylko ich "Inside" i muszę powiedzieć, że jest wspaniały! Muzycy: Jason?Lemon i Codex świetnie by tu pasowali. Każdy z nich ma swój własny styl, ale to przecież dobrze mieć zróżnicowaną muzykę, prawda? Graficy: Joachim Barrum oraz Rank tworzyliby świetny zespół. Obaj pracowali dla FUNCOM wtedy kiedy ja i to, co robili, było niesamowite.

CD-A: ***Jaki jest twój stosunek do PC sceny?***
JL: Na razie chyba niezbyt wielki, właściwie dopiero zacząłen, więc trochę potrwa. Teraz tylko używam PC do muzyki i jestem zadowolony, że sprzedałem swoją Amigę, która miała, jak dla mnie, zbyt słabe możliwości. Teraz mogę robić co tylko zechcę - muzykę 4-kanałową, wielokanałową, MIDI i nie mam przy tym żadnych problemów.

CD-A: ***Jakbyś porównał Jogeira z roku 1991 i Jogeira z roku 1997?***
JL: Sześć lat to szmat czasu, Powiedziałbym, że rozszerzyłem swoje muzyczne horyzonty, w porównaniu do tamtego czasu. Wiem to trzeba zrobić, by to, co komponuję brzmiało dobrze, relaksująco, i żeby miło się tego słuchało - kiedyś bardzo chciałem zaimponować innym, więc pisałem muzykę "trudną". Teraz chyba dorosłem, i muszę stwierdzić, że się z tego bardzo cieszę.

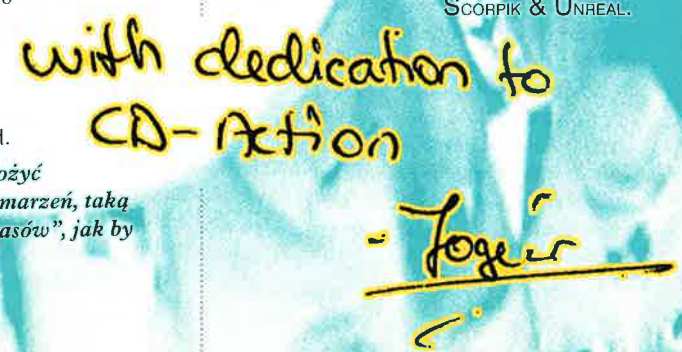
CD-A: ***Czy masz jakiś swój ulubiony własny moduł? Jeśli tak, to który?***
JL: To chyba.. "Out of silence". Chyba dlatego, że spędziłem przy nim masę czasu, mimo że nie jest zbyt skomplikowany (no, może oprócz perkusji).

CD-A: ***Dzięki za odpowiedzi na te pytania, jeśli chciałbyś coś jeszcze dorzucić, to.. wal!***
JL: Jeśli ktoś chciałby napisać i przysłać coś swojego, oto mój adres kontaktowy:

Jogeir Liljedahl Box 8260 Spjelkavik N-6022 Aalesund NORWAY

CD-A: Jeszcze raz dzięki. Trzymaj się!
JL: Bye...

Scorpik & Unreal.



Awe 64 - opinia

Zakład Informatyczny "STRATUS", tel. (061) 141861

Przy zakupie jakiejkolwiek karty muzycznej każdy z nas ma jasno sprecyzowane co do niej wymagania: karta powinna współpracować z posiadanymi przez nas programami, wyróżniać się czystością generowanego dźwięku i cenowa nie może . Zaledwie co dziesiąty użytkownik pragnie wykorzystywać swój komputer do profesjonalnych produkcji muzycznych, a przez to ma bardziej skonkretyzowane oczekiwania: współpraca z midi, polifonia, częstotliwość próbkowania, ilość i różnorodność dostępnego na polskim rynku oprogramowania.

Jeżeli rozpatrzymy to pod kątem AWE 64 to szybko dojdziemy do oczywistych wniosków. Creative Labs stworzył uniwersalną kartę, spełniającą wymogi zarówno pospolitych "giercmanów" jak i wybrednych kompozytorów, przy czym dopiero ta druga grupa będzie mogła skorzystać w pełni z możliwości oferowanych przez AWE 64. Wszyscy zainteresowani wyłącznie zakupem 'brzęczyka do gier' powinni poprzestać na AWE 32, mniejszy wydatek, a jakość dźwięku otrzymamy dokładnie taką samą. Pozostała grupa ma przed sobą okazję zaopatrzenia się w tanie i jednocześnie profesjonalne narzędzie, niezbędne w warsztacie każdego muzyka (przy czym wyraźnie należy tu położyć nacisk na słowo tanie). Ogólnie AWE 64 to wzbogacona AWE 32. Na pierwszy rzut oka różni się architekturą (jest krótsza, bardziej kompleksowa), możliwością emulowania programowo 64 głosowej polifoni. Największą zmianą, a jednocześnie niepodważalnym atutem tej karty jest dołożenie systemu WAVEGUIDE. Cóż to jest? Ano mamy możliwość wiernego naśladowania instrumentów dętych. Wiadomo, że grając np. na prawdziwej trąbce w zależności od siły dmuchnięcia powstanie odpowiedni dźwięk. Dotychczasowe próby zastąpienia naturalnego instrumentu syntetycznym przynosiły niezbyt ciekawe efekty. Przeważnie dysponowaliśmy jedną próbką naśladującą w niewielkim stopniu konkretny instrument dęty, teraz mamy szansę to zmienić. Panowie z Creative Labs dali nam możliwość wielopoziomowej edycji syntetycznych próbek, dzięki temu możemy bez problemu przypisać każdej nucie danego instrumentu około 20 efektów tworząc w ten sposób imitację prawdziwych "dęciaków". Warto tu wspomnieć, że karty muzyczne konkurencyjnej firmy

Turtle Beach (uznawane przez profesjonalistów jako jedne z najlepszych) oferują podobne możliwości jednak za dwukrotnie większą cenę. Każdy muzyk powinien wziąść sobie to do serca. Chcąc tworzyć muzykę instrumentalną z pogranicza klasycznej bądź też jazzu nie osiągnie lepszych efektów na jakiejkolwiek innej karcie. Jako że Soundblaster to już standard możemy wyzbyć się obaw, że będziemy skazani wyłącznie na oprogramowanie zawarte w zestawie, które niekoniecznie może spełniać wszystkie nasze oczekiwania. Wyposażając się w szybkie Pentium (by móc korzystać z 64 kanałów) i dokładając trochę Ramu uzyskamy godne pozazdroszczenia stanowisko pracy, dzięki któremu w szybki tani i przyjemny sposób stworzymy niejeden powalający z nóg utwór.

ADAM "SCORPIK" SKORUPA

GSM Fax Data - test

X-WAVE, tel. (0031) 786521142, fax (0031) 786521141

Dziś zajmiemy się testem nieco egzotycznego dla typowego PC-towca sprzętu. Będzie to karta GSM FAX DATA, firmy X-Wave, przeznaczona dla użytkowników laptopów, palmtopów i noteboków, wykorzystujących dodatkowo telefony komórkowe (czyli mówiąc krótko - biznesmenów).

W pudełku znalazłem instrukcję, kartę (podłączaną do złącza PCMCIA), specjalny kabelek oraz dyskietkę instalacyjną. Zasmucił mnie fakt, że nie znalazłem tam żadnego firmowego oprogramowania, co miało zresztą nieco przykre konsekwencje podczas samego testu. Instalacja karty przebiegła bez najmniejszych problemów. A teraz pora na moje wrażenia. Karta ta może służyć podobnie jak zwykłe komputerowe fax/modemy do łączenia się z innym modemem i przesyłania danych w postaci np. plików, itp. Nieźle sprawuje się też przy próbach połączenia się z Internetem, choć szybkość transferu danych raczej nie zachwyca (9600 bps), połączenie jest bardzo stabilne (przy większych wahaniach mocy sygnału, możliwe jest zerwanie połączenia). Dlatego przy tego typu połączeniach wskazane jest stosowanie zewnętrznej anteny. Dodatkowym plusem stosowania anteny zewnętrznej jest mozliwość połączenie się z Internetem nawet podczas jazdy w samochodzie! I co ważne, nawet jak na polskie warunki cena GSM Fax Data jest umiarkowana (ok. 260$)

UWAGI:

- pod Windows 3.11 na standardowym oprogramowaniu PCMCI i zwykłego fax/modemu (w moim przypadku Cheyenn Bitware) karta ta jest widziana prawidłowo, jednakże nie funkcjonuje do końca prawidłowo. Objawia się to tym, że choć bez problemu łączy się z drugim numerem, to po przesłaniu około 40% faksu zrywa nagle połączenie. Najprawdopodobniej spowodowane jest to brakiem właściwego oprogramowania, które musi być dostosowane do specyficznych warunków pracy telefonów GSM (cyfrowy sygnał, zmienna moc sygnału)
- pod Windows'95 i przy zastosowaniu oryginalnego oprogramowania do telefonu Nokia GSM karta działa bardzo dobrze. Jakość przesłanego faksu nie odbiega od przyjętych standardów.

Zamiast podsumowania suche zestawienie

WADY:

- zależność pomiędzy jakością połączenia a mocą sygnału sieci GSM (zwłaszcza przy połączeniach z Internetem), jest to dokuczliwe zwłaszcza w miejscach, gdzie znajdujemy się na granicy jej zasięgu.

ZALETY:

- mobilność (możliwość wysyłania faksu czy połączenia się z Internetem z praktycznie dowolnego miejsca)
- małe rozmiary (wielkość karty telefonicznej)

JANUSZ SZOSTEK

Dziękujemy opolskiej firmie "ELEM" tel. (077) 559702 autoryzowanemu przedstawicielowi GSM PLUS za udzieloną pomoc w trakcie testowania karty.

LISTY czyli ACTION REDACTION

Ujmę to tak: jest dobrze, ale mogłoby być lepiej. Świetnie, że bez przerwy znajdujecie jakieś niedociągnięcia i nas o nich informujecie. Wszystkie Wasze spostrzeżenia brane są pod uwagę, a osoby odpowiedzialne ponoszą... bardzo ciężkie walizki naczelnego, wokół budynku redakcji - za karę. Naprawdę się rozpisaliście, to nas cieszy, ale jeszcze jedna drobna uwaga: ludzie, czytajcie uważnie opublikowane listy, powtarzacie się i to nagminnie! Listy przytaczamy nie tylko po to, aby Was rozbawić, ale także po to (a może przede wszystkim), żeby poinformować! Dobra, to tyle, przejdźmy od razu do rzeczy, bo tym razem jest tego nieco więcej niż zwykle.

NOWA SZATA

*(...) Wasza szata graficzna jest SUPER, HIPER, EKSTRA, BAJER, MEGACOOL'owa. Naprawdę przewyższacie nią [*tu nazwa konkurencyjnego pisma, pominięta z przyczyn obiektywnych - red.*] o 1000%!! Tylko raz się spotkałem z taką szatą w amerykańskim piśmie, lecz wy i tak walicie ich na łopatki!!! (...) Dla mnie jesteście na pierwszym miejscu, razem z [*tu nazwa innego pisma, pominięta z podobnych przyczyn jak powyżej*]. Mam jeszcze taką sprawę: czemu wasze pismo kosztuje 12.99? To głupie uczucie jak kioskarka wydaje mi jeden grosz reszty. Zaokrąglijcie cenę do 13 zł.*

Doomowiec'96 Poznań

Jesteście SUPER, pismo o tak wysokim poziomie graficznym, objętościowym jeszcze się w Polsce nie ukazało.

Przemysław Osuch, Nowa Ruda

No cóż - cieszymy się, że Wam TEŻ podoba się nasza nowa forma graficzna. Aż nam łyso, gdy czytamy te pochwały! (nie oznacza to, że zamierzamy spocząć na laurach - o nie!). Co do ceny... cóż, po dziesięciu latach kupowania CD-Action ten jeden grosz zamieni się w 12x10/100=1,20 zł czyli będziesz mógł sobie kupić na urodziny np. jedno pudełko na kompakt. Sam powiedz czy to nie jest dobry interes? A co do zaokrąglenia ceny... najbliższa ładna, okrągła liczba po 12.99 to naszym zdaniem 20. To oczywiście żart.

PRAWO KRWI

*(...) Umieszczenie jej [*tej gry - red.*] byłoby wspaniałym prezentem gwiazdkowym gdyby nie ten p... komunikat pojawiający się podczas próby uruchomienia gry. Brzmi on:*
PROCESOR JEST W TRYBIE WIRTUALNYM 8086. Usuń EMM386 lub inny sterownik.
(...) i nikt nie wie co mam zrobić.

Przemysław Osuch, Nowa Ruda

Wystarczy w pliku config.sys usunąć linię DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE coś tam. Można zamiast usuwać linii wpisać na początku REM lub też usunąć linię i wpisać zamiast tego DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS. Uwaga! Aby to zadziałało, wcześniej MUSI wystąpić linia: DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS. W wypadku, gdy posiadamy Windows 95, zamiast DOS będzie napisane WINDOWS. "Coś tam" oznacza różne komendy spotykane na końcu tej linii. Jeżeli na początku zamiast DEVICE będzie napisane DEVICEHIGH, to nie ma różnicy, za wyjątkiem, że sterownik wczytywany jest wtedy do pamięci wyższej. UWAGA nr 2: przed rozpoczęciem jakichkolwiek prac nad tym plikiem zrób jego kopię bezpieczeństwa!!! Być może część posiadanych przez Ciebie programów może po takich modyfikacjach config.sys odmówić posłuszeństwa i wtedy jedynym ratunkiem jest przywrócenie poprzedniej wersji tego pliku.

PROBLEMY...

Ostatnio kupiłem nr 7/96 Waszego pisma. Z przykrością stwierdzam, że programy zawarte na 2 CD-ROMach nie działają. Udało mi się tylko wystartować Alien Rampage i Doom'95. Nawet wasz gwiazdkowy podarunek Prawo Krwi nie działa. I co mam zrobić? (...) Proszę bardzo, abyście podali mi kody do gry DOOM.

Piotr Rzymski, Poznań

Jeśli to wina uszkodzonych kompaktów - sprawa jest prosta: wymienimy. Przy okazji: jeśli macie kłopoty z uruchomieniem jakiegoś programu, to opisujcie co robicie i jakie komunikaty wyświetla Wam komputer. Mając te dane będziemy mogli coś sensownego doradzić. Kody do DOOM... stary, były przecież w którymś CDA (oraz każdym innym piśmie o grach), ale niech tam: IDDQD, IDKFA, IDCLIP, na mapie (włączasz ją klawiszem Tab) - IDDT lub dwa razy IDDT (reszty poszukaj sam).

PRAWDZIWA MIŁOŚĆ

*Jestem waszym stałym czytelnikiem. Mam wasze wszystkie numery [*che che - to jaki mam numer buta? Smuggler*]. (...) Jednak najśmieszniejsze jest to, że nie mam CD-ROMu! Brat od czasu do czasu przywozi swój komputer i wtedy odpalam płyty. (...) Czy moglibyście zamieścić na płytce Rise of The Triad, albo Extreme Pinball, a może...*

Jerzy Walczewski, Góra Kalwaria

Ostatnio rozwalił mi się czytnik CDROM ale CD Action 7 kupiłem.(...) Będę i tak kupował wasz miesięcznik.

Tomek Witkowski, Łódź

Wzruszyła nas Wasza bezinteresowna miłość (jednak nie na tyle, by posłać Wam w prezencie CD-ROMy, che che). Niestety mamy dla Ciebie, Jurku, raczej złe wieści (albo dobre, zależy jak patrzeć). Jest tyle nowych gierek, programów, itp., że raczej trudno będzie nam w najbliższym czasie znaleźć miejsce na jakąś klasykę. Lecz głowa do góry - wszak planujemy kompakt DREAM CD, na którym na pewno znajdziesz coś dla siebie (i nie tylko Ty).

OPTYMISTA

(...) Czy jest możliwe, aby na każdej płycie CD znalazła się pełna wersja jakiejś gry?

Marek Boroń, Piekary Śląskie

Zależy nam bardzo na umieszczaniu dla Was pełnych wersji gierek. I nie tylko gierek. Będziecie je znajdowali na naszych kompaktach. Rozmowy trwają, a jak na razie - co powiesz na zawartość kompaktów w tym numerze?

PROBLEMY MUZYKA

Jestem młodym muzykiem. Lubię tworzyć utwory przy pomocy komputera. Mam jednak kłopot przy wyborze odpowiedniego oprogramowania. Czy moglibyście coś poradzić? (...) w 6\96 CDA znalazłem wersję shareware'ową programu "Sound Club". Co muszę zrobić (...) aby otrzymać pełną wersję programu?

Adam Krawczyk, Ciechanów

Poprzedni numer CDA powinien pomóc Ci w wyborze odpowiedniego produktu. Prywatnie radzę zainteresować się też jakimś dostępnym programem z serii "tracker"(np. Fast Tracker czy polski Akord). Przy każdym programie shareware znajduje się zwykle plik tekstowy, w którym podane są wszelkie warunki (ilość pieniędzy, adres autora, itp.), jakie należy spełnić, by otrzymać pełną wersję danego programu.

PROPOZYCJE

(...) Uważam, że należy:
• umieścić krótkie podsumowanie (2-3 zdania) każdego opisu gry lub programu • w rubryce "minimalna konfiguracja" podawać minimalną ilość miejsca na twardzielu, potrzebą do uruchamiania programu • podawać na którym kompakcie znajduje się dana pozycja (...) • oddzielić programy użytkowe od edukacyjnych • podzielić gry w zależności od tematyki (np. strony x do y - strategie, strony a do b - zręcznościowe itp.) • w miarę możności podawać klawiszologię • wydzielić parę stron (...) na listy od czytelników, tipsy, testy i opisy sprzętu, zapowiedzi ciekawszych

gier. Uważam, że powinniście usunąć (...) dziwaczne tytuły gier i programów, a na ich miejsce podawać tylko oryginalny tytuł. Uważam, że co 6 lub 12 miesięcy powinniście przeprowadzać wśród czytelników ankiety, dzięki którym moglibyście poznać zainteresowania i potrzeby czytelników (...)

Marcin Gołębnik, Łódź

Propozycje są bardzo sensowne i postaramy się je wprowadzać w życie (część z nich jest już zresztą zrealizowana, część wkrótce będzie). Raczej nie wypali podział pisma na strony tematyczne, a klawiszologię umówiliśmy się zamieszczać wyjątkowo, tylko wtedy gdy jest to rzeczywiście niezbędne. Tipsy i listy od czytelników mają już swoje strony, wkrótce zaś dojdzie "kącik kontaktowy" dla czytelników. Zapowiedzi gier są (dział "w produkcji"), planujemy też uruchomienie działu 'totalne newsy'. Co do tytułów recenzji - często sam tytuł jest takim superskondensowanym streszczeniem idei gry, więc wystarcza jeden strzał okiem i już wiesz czego się spodziewać (np. tytuł "Krew i flaki!" od razu sugeruje jakąś krwistą grę akcji). Czy rzeczywiście są niepotrzebne i bezsensowne? (pomijając słynną "Wojnę na dwóch nogach" :-)). Ankiety naturalnie będą (gdzieś raz na rok).

PACYFISTA?

(...) Otóż ja jestem spokojnego usposobienia i nie za bardzo odpowiada mi ponad 90%-wa zawartość, na CD, strzelanek i bijatyk. Ja wiem, że sama nazwa wskazuje, że wasze pismo to miesięcznik akcji, ale dajcie choć trochę czasu na odpoczynek po morderczych walkach.

Tomek Witkowski, Łódź

No cóż - zamieszczane przez nas dema są odzwierciedleniem struktury rynku. Spora część gier, jakie obecnie powstają, to rozmaite odmiany gry akcji. Ale zawsze można oprócz nich znaleźć na naszym kompakcie coś dla ludzi, którzy na dźwięk słowa DOOM chwytają za siekierę. Na pewno więcej niż 10% zawartych tam gier to nie tylko bijatyki i strzelaniny. W każdym razie staramy się by tak było.

DJ STRICKES BACK

*Piszę do Was drugi raz (...), bo denerwuje mnie kilka spraw. Wszystko zaczyna dobrze wyglądać - extra papier, twarda okładka, 100 stron, nawet pełna wersja gry (dennej, ale pełna!) parę komercyjnych programów, dużo dem. Pamiętajcie jednak, że nie możecie być jedynie gazetą o grach. Musicie dawać dużo skeczy, itp. Np. kiedyś tam w [censored - redakcja] (nie wiem czy jeszcze ta gazeta istnieje) przez kilka numerów drukowana była opowieść o paru tamtejszych redaktorach. Czytając tę opowieść można było się [*cenzura!!!*] ze śmiechu (...) Dość tej powagi, która jest na lekcjach w budzie. Jestem przeciętnym nastolatkiem, któremu trzeba humoru, a w CDA niestety jego brakuje. Poza tym poświęcajcie więcej miejsca na rubrykę "listy". Drukujcie tam listy o głupiej treści i w podobny sposób odpowiadajcie (...) Następna sprawa dotyczy opisów. Wasze recenzje często są beznadziejne (...) zresztą w opisach przydałoby się więcej humoru. Skierowane jest to przede wszystkim do Jana Jankowskiego, który ściął mnie tekstem "proszę państwa". Stary, tę gazetę czytają ludzie w wieku od 10 do 23-25 lat, którzy są na luzie. Poza tym w opisach strategii brakuje doradzania typu jak grać: żeby wygrać.*

Daniel Jabłoński (DJ), Wrocław

Ooo facet! Ten list wymaga dłuższej i (zgodnie z życzeniem) głupiej odpowiedzi. Extra (śliski) papier daliśmy specjalnie po to, by nasi wrogowie nie mogli powiesić CDA w toalecie. Gazetą TYLKO o grach NIGDY nie byliśmy (poczytaj coś oprócz recenzji gier, a sam zobaczysz). W ogóle to mamy wrażenie, że chciałbyś kupować coś w rodzaju pisma satyrycznego z kompaktami CDA. Zapomnij o tym! Humor i owszem będzie (ale bez przesady). Więcej miejsca na listy już jest. Janek Jankowski (zgrzybiały staruszek w wieku 24 lat) został wzięty pod glany i teraz zamiast "proszę państwa" używa "heja, spleśniałe tłumoki" (co bardzo martwi 10-letniego Lorda Yabola, którego cieszy jak się do niego mówi "proszę pana"). Jeśli idzie o nasze recenzje, to staramy się, aby były "nadziejne". Na przykład Mac Abra pracuje bardzo intensywnie nad opisem, jak dokonać wpisu na high-score w Steel Panther 2. Na razie ma wstęp na 16 stron, ale mówi że stać go na więcej - to, że w tej grze nie ma high-score tylko go dopinguje do dalszych wytężonych wysiłków (szukajcie popisów MacAbry w najbliższym CDA). I na koniec: chcesz porady "jak grać, aby wygrać w strategię"? - proszę, oto ona: trzeba grać dobrze! Sorry, mamy nadzieję, że ta odpowiedź Cię nie uraziła (lubimy Cię i czekamy na następne listy), no ale skoro lubisz taki styl....

MANGA RULEZ!!!

*(...) Chciałbym jeszcze wam zaproponować, abyście stworzyli kącik z MANGĄ. Wiecie chyba o czym mówię? Nie? No to posłuchajcie... Wysokie, piękne panienki o długich, zgrabnych nogach i dużych, jędrnych [*policzkach - red.*] oraz kusicielskich oczach. Mówi wam to coś? Oto przykład i zarazem koniec mojego listu, cześć. [*Tutaj obrazek pewnej bardzo kawaii (milutkiej) blond istotki.*]*

DOOMOWIEC'96, Poznań

Propozycja jest bardzo dobra, ale trochę się spóźniłeś; a dlaczego? Ponieważ Manga już jest! Spokojnie, niech Wam ręce nie drżą, nie w tym numerze CDA, lecz począwszy od marcowego PC Shareware - naszego drugiego magazynu. Właśnie odbywa się inauguracja nowej, stałej rubryki z Mangą, Manga forever! W MANGAzynie, bo tak się zwie ta rubryka, znajdziecie coś więcej, niż tylko "suche teksty" - przede wszystkim zadbamy o to, aby każdy miłośnik japanimation znalazł coś na krążku CD! Będą tam nie tylko teksty, ale także screeny, pliki dźwiękowe w różnych formatach, ikonki, animacje, programy, a wszystko to związane z Waszą ukochaną Mangą! Palce lizać! Ech, spokojnie, trochę się zgrzałem, ale sami powiedzcie - czyż można zachować spokój, gdy wokół tyle lśniących oczu? Jeśli ktoś nie wie o czym bajerzę, to niech zerknie gdzie trzeba, a powiadam Wam, Wasze dotychczasowe życie legnie w gruzach!

CZŁOWIEKU, NIE IRYTUJ SIĘ!

(...) Irytują mnie gry typu ALIEN RAMPAGE, CYBER GLADIATOR, WORLD RALLY FEVER, EARTHWORM JIM, MEGARACE 2, SWIV itp. Uważam, że szkoda miejsca na dysku i papierze. Obniża to poziom pisma! Jestem za ciekawymi, ambitnymi grami i programami, Wy chyba też? (...)

Marek, Szczecin

No cóż, są gusta i guściki, tak na marginesie powiem Ci, że ja również nie przepadam za tego typu grami, ale czy nazwałbym je nieambitnymi? To, że nie są one ciekawe dla Ciebie, nie świadczy o tym, że są złe. Ich wykonanie jest zwykle jak najbardziej profesjonalne, szkopuł tkwi w ich tematyce. Jeśli wolisz strategie czy też przygodówki, logiczne jest, że nie będziesz przepadał za zręcznościówkami. Pomyśl, że osoby lubiące np. gry karate, doomy, tak samo reagują, gdy widzą np. RED ALERT. Trochę tolerancji - jesteśmy pismem dla szerokiej rzeszy użytkowników komputerów, tak było, jest i, miejmy nadzieję, pozostanie.

A w tym odcinku zaginęli w (RED)akcji:

MR JEDI & SMUGGLER ORAZ W RAMACH JEDNORAZOWEJ POMOCY HUMANITARNEJ DLA GŁODUJĄCEJ YABOLANDII - LORD YABOL.

Hasło miesiąca: komputer nie jest inteligentny. On tylko myśli, że jest. Dopisek od Mr Jedi: nie masz co robić? Rób bańki ze śliny! Bleee, obrzydliwe, nieprawdaż?

UWAGA: nie odpowiadamy indywidualnie na listy (nie przysyłajcie kopert ze znaczkiem na odpowiedź!), nie wysyłamy za zaliczeniem gier, dem gier, programów, plakatów, tipsów, nie pośredniczymy w handlu, nie bierzemy odpowiedzialności za agresję Iraku na Kuwejt, nie lubimy różowych papuci z pomponem itp, itd.

Zgodnie z naszą obietnicą spośród autorów wszystkich nadesłanych w danym miesiącu listów rozlosowaliśmy niewielkie upominki. W tym miesiącu szczęście uśmiechnęło się do **Rafała "Diesla" Wróbla z Nowej Sarzyny**. Otrzymuje on grę "Day of the Tentacle" firmy LucasArts. A Wy piszcie nadal, może to do Was uśmiechnie się szczęście w następnym numerze CDA? Action Redaction wants You!

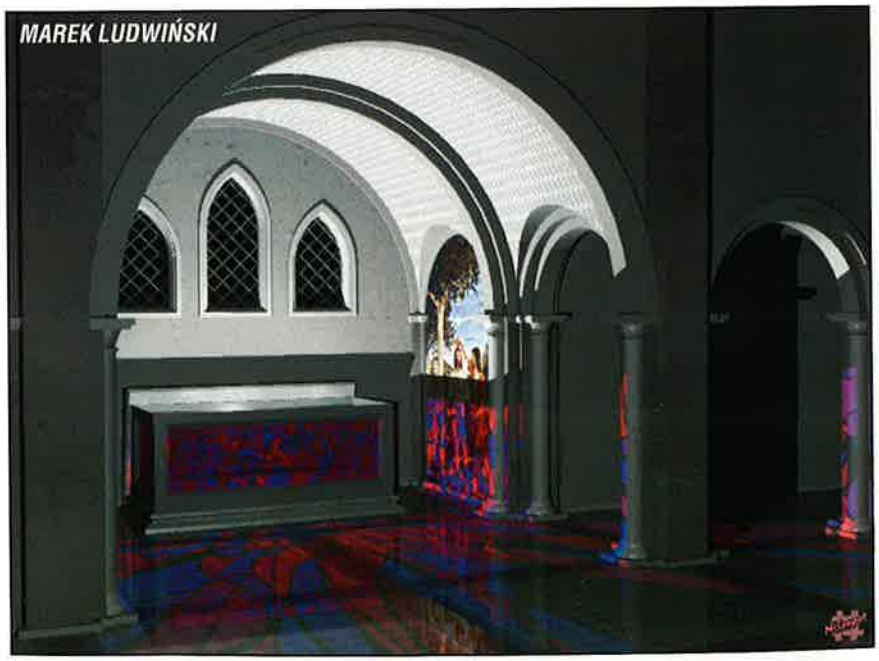
Po prawej:
Najwyżej oceniona praca w konkursie Imagine.

Nadeszło wreszcie długo oczekiwane rozwiązanie konkursu, ogłoszonego w październikowym numerze CDA. Nie spodziewaliśmy się tak pozytywnego odzewu, bo jak wiadomo oprogramowanie 3D nie jest wykorzystywane przez przeciętnego użytkownika komputera.

Wśród nadesłanych prac znalazły się zarówno lepsze jak i gorsze realizacje. Trudno jest określić tak naprawdę poziom wszystkich prac, gdyż jest on zależny w dyżym stopniu od znajomości samego programu, jak i możliwości posiadanego sprzętu komputerowego. Jak wiadomo tego typu oprogramowania nie da się opanować w przeciągu kilku dni czy nawet tygodni dlatego też chcieliśmy podziękować wszystkim, którzy przysłali swoje prace za zainteresowanie. Niestety nie mamy możliwości nagrodzenia wszystkich prac. W związku z tym zostaliśmy zmuszeni do wybrania tych trzech najlepszych. Prace pokazane na tej stronie zostały wybrane komisyjnie przez osoby zajmujące się już od dłuższego czasu grafiką 3D. W komisji znalazł się także plastyk, który oceniał prace pod kątem pomysłu i formy artystycznej z pominięciem strony technicznej.

OCENA

Jednogłośnie za najlepszą realizację została uznana praca, prezentowana obok, autorstwa Kacpra Kucińskiego z Wrocławia. Została ona najwyżej oceniona pod każdym względem. Jako nagrodę główną niestety nie otrzyma autor pełnej wersji programu Imagine 4.0 ponieważ prawdopodobnie zostanie on zamieszczony na Cover CD, w którymś z kolejnych numerów CDA (rozmowy jeszcze trwają). W zamian jako główną nagrodę otrzyma On pełną komercyjną wersję opisywanego na naszych łamach doskonałego programu do obróbki video - SCALA MultiMedia MM100.



Dużo większym problemem okazało się wyłonienie drugiego i trzeciego miejsca, w związku z tym przyznane zostały równorzędne drugie nagrody dla prac autorstwa: Tomasza Roslon z Otwocka oraz Marka Ludwińskiego z Warszawy. Jako nagrodę za trud i wysiłek włożony w powstanie tych prac otrzymują oni: Tomasz Roslon - grę NBA Live 96 Marek Ludwiński - grę AH64D Longbow. Mamy nadzieję, że czas spędzony w przyszłości przy tych nagrodach nie odsunie nagrodzonych osób od dalszych działań prowadzących do zgłębienia tajników programu Imagine.

Luis C.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
- ☐ sześć numerów z CD 50,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

- ☐ trzy numery 36,00zł
- ☐ sześć numerów 71,50zł
- ☐ dwanaście numerów 142,90zł
- ☐ numery archiwalne .....

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....

.....
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

☐ sześć numerów z dyskietką 30,00zł
☐ sześć numerów z CD 50,00zł
☐ dwanaście numerów z CD 87,65zł
☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ..... / 97 (słownie)

☐ trzy numery 36,00zł
☐ sześć numerów 71,50zł
☐ dwanaście numerów 142,90zł
☐ numery archiwalne .....

.....
podpis zamawiającego

Prosimy wysyłać przekazy na prenumeratę PC Shareware i CD-Action z cenami umieszczonymi na przekazach od numeru 5/96

INSTRUKCJA OBSŁUGI COVER MENU

Płyta CD zawierająca programy działające pod kontrolą systemu operacyjnego DOS została wyposażona w specjalnie w tym celu stworzony system menu. Poniżej podajemy w punktach sposób postępowania z płytą CD Action dla DOS'a.

1. **Włóż płytę do napędu.**
2. **Wpisz D: po czym wciśnij ENTER; gdzie D oznacza symbol, pod którym został zainstalowany CD ROM.**
3. **Jeżeli Twój komputer jest wyposażony w co najmniej 2 MB pamięci RAM i kartę graficzną obsługującą standard VESA, wpisz start.exe ENTER, w przeciwnym razie start.exe low ENTER.**
4. **Teraz należy wybrać kategorię tematyczną spośród wymienionych (Gry, Programy, Scena, Shareware).**
5. **Zostanie wyświetlona lista programów należących do wybranej kategorii. Za pomocą strzałek znajdujących się u góry i u dołu listy przewijamy ją, wciśnięcie klawisza ENTER lub kliknięcie myszką, gdy podświetlony jest któryś z programów powoduje uruchomienie go lub rozpoczęcie instalacji.**
6. **Wyjście z programu następuje po kilkakrotnym wciśnięciu klawisza ESCAPE.**

Uwaga. Dla systemu Windows 95 nie jest wskazane uruchamianie menu w trybie sesji DOS, lecz podczas startu systemu przytrzymać klawisz F8 i z listy dostępnych opcji wybrać "Tylko wiersz poleceń" lub "Poprzednia wersja systemu MS DOS". Proszę zwrócić uwagę na to, czy w systemie DOS zainstalowany jest sterownik CD ROMu (przy instalacji Windows 95 automatycznie dodawane są tylko polecenia ładowania sterownika do plików startowych tego systemu).

Cover dysk CD Action zawierający programy przeznaczone do pracy w środowisku Windows i Windows 95 został wyposażony w niezwykle proste menu startowe, pozwalające na przeglądanie, instalację lub uruchamianie wspomnianych aplikacji bezpośrednio z płyty. Poniżej zamieszczamy wskazówki dotycząc sposobu użytkowania płyty.

1. **Włóż płytę CD Action zawierającą programy dla Windows i Windows 95 do napędu.**
2. **Uruchom menedżera plików (Windows 3.x), eksploratora (Windows 95) lub inny program zarządzający systemem plików i odszukaj symbol, pod którym zainstalowany jest Twój CD ROM.**
3. **Wyświetl listę plików znajdujących się na kompakcie.**
4. **Odszukaj zbiór start.exe i uruchom go.**
5. **Pojawi się okno, w którym u góry znajdują się klawisze symbolizujące podział programów na grupy tematyczne: Programy użytkowe, Gry, Shareware i Extras. Kliknięcie na jednej z nich powoduje wybór odpowiedniej grupy tematycznej.**
6. **Z listy programów należących do danej grupy wybierz interesującą Cię pozycję i podświetl ją klikając na jej nazwie.**
7. **Kliknij klawisz Instalacja (lub dwukrotnie kliknij na podświetlonej pozycji), co rozpoczyna proces instalacji lub uruchamiania programu.**
8. **Wyjście z menu następuje po kliknięciu na klawiszu Wyjście.**
9. **W systemie Windows 95 menu zostaje automatycznie uruchamiane po włożeniu płyty do napędu CD-ROM.**

Uwaga: Większość programów zawartych na płycie bezwzględnie wymaga uprzedniej instalacji w systemie Windows 95 nakładek WinG i DirectX. W niektórych przypadkach potrzebne jest także zainstalowanie Video for Windows i Quick Time Video. Wszystkie wyżej wymienione rozszerzenia zawarte są na płycie. Podczas uruchamiania programów należy także pamiętać o ustawieniu parametrów ekranu (rozdzielczość, liczba kolorów) zgodnie ze wskazówkami podanymi przez producenta danej aplikacji.

PROSZĘ ZWRÓCIĆ UWAGĘ NA FAKT IŻ ZNACZNA CZĘŚĆ PROGRAMÓW DZIAŁA JEDYNIE W ŚRODOWISKU WINDOWS 95 !

W tym miesiącu szczęście dopisało dwóm osobom:

***MAGDALENIE MARCZAK* z Białegostoku, która otrzymuje program "HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJENNEJ I KAMPANIA WRZEŚNIOWA" oraz *JANUSZOWI FIJAŁKOWSKIEMU* z Rumi, któremu przypadła gra "PERFECT SPORT"**

Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej .....
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 11201665-116639-136-3000
stempel ..... pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej .....
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 11201665-116639-136-3000
stempel ..... pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej .....
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 11201665-116639-136-3000
stempel ..... pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

zł ..... gr .....
słownie złotych ..... groszy jak wyżej .....
wpłacający .....
Dokładny adres .....
na rachunek SILVER SHARK s.c. Bank Zachodni S.A. II Oddział we Wrocławiu NR 11201665-116639-136-3000
stempel ..... pobrano opłatę zł .....
podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla poczty

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

POLSKIE CDROM-y

cena: 25.00 zł

Pierwsza w Polsce płyta poświęcona nowemu Win 95. Polski program zarządzający oraz zrozumiałe opisy pozwolą dobrze się bawić nawet początkującym użytkownikom. Płyta zawiera prawie 600 MB danych.

cena: 25.00 zł

Najlepsza płyta z serii! Najnowsze wersje programów narzędziowych. Ponad 500 MB programów. Rewelacyjny system obsługi płyty zrewolucjonizuje wszystkie dotychczasowe wydawnictwa. Słowem prawdziwy kąsek dla użytkowników Windows95.

cena: 25.00 zł

Już druga część bestsellerowego cyklu. Prawie 600 MB niepowtarzalnych programów i gier, wszystkie z polskimi opisami, skatalogowane w grupach tematycznych łatwych do wykorzystania także dla mniej wtajemniczonych użytkowników Windows 95.

cena: 25.00 zł

Zawartość płyty to 600 programów, wśród nich 150 MB gier i 350 MB użytkowych. Płyta wyróżnia bardzo staranna selekcja programów.

cena: 25.00 zł

Kontynuacja najlepiej sprzedawanej kolekcji oprogramowania dla Windows95, Windows i MSDOS. Wszystkie programy z polskimi opisami. Wysoka jakość i duża selekcja przy doborze zamieszczonych programów.

PŁYTY Z MANGĄ W CENIE 45⁰⁰ zł/szt.

cena: 25.00 zł

Płyta w całości przeznaczona dla najmłodszych. Znajdziesz tutaj gry, programy do nauki języków, programy do rysowania, muzykowania i zabawy, zrozumiałe opisy i prosty w obsłudze program pomagający w użytkowaniu płyty.

Zestaw programów wspomagających naukę języków obcych. Znajdziesz tu pomoc w nauce czytania, pisania i wymowy, ponadto słowniki, tezaurusy, gry i zabawy językowe, analizatory składni, nietypowe edytory, itp.

cena: 25.00 zł

cena: 25.00 zł

Całość to ponad 180 programów (w tym 53 polskie), większość uruchamisz z CD-ROMu. Są tu programy do nauki: biologii, elektroniki, fizyki, geografii, historii, informatyki, języka polskiego, matematyki, geometrii, alfabetu Morse'a, oraz encyklopedie multimedialne.

cena: 25.00 zł

Najnowsza kolekcja programów edukacyjnych. Matematyka, chemia, fizyka, język niemiecki, francuski, hiszpański, angielski, nauka szybkiego pisania, ciekawostką są programy do nauki i pracy z chińskim.

cena: 25.00 zł

cena: 25.00 zł

cena: 25.00 zł

Brak słów. To trzeba zobaczyć.
SPRZEDAŻ TYLKO DLA DOROSŁYCH

Pierwsza w Polsce płyta dla muzyków przygotowana przez prawdziwego profesjonalistę muzyki komputerowej. Zawiera niepowtarzalną kolekcję instrumentów, sampli, programów i modułów wykorzystywanych w prawdziwym warsztacie.

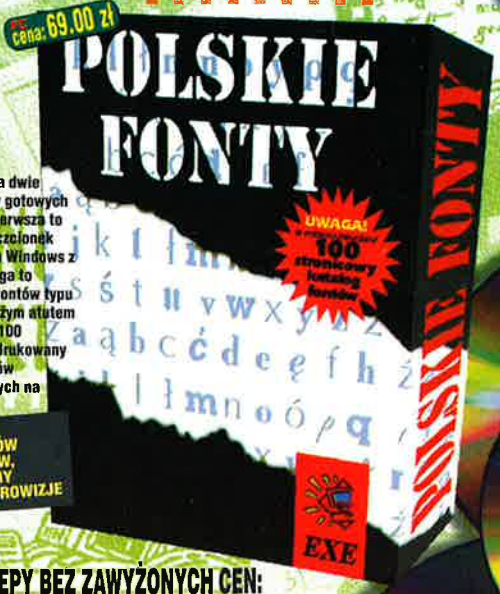
cena: 25.00 zł

cena: 25.00 zł

Wbrew sugestiom tytułu jest to zestaw doskonałych gier nie tylko na dżojstik. Słowem mnóstwo zabawy za niewielką cenę.

cena: 25.00 zł

cena: 35.00 zł

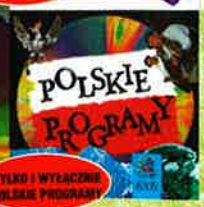


cena: 69.00 zł

Płyta zawiera dwie grupy fontów gotowych do użycia. Pierwsza to 21 polskich czcionek True Type dla Windows z licencją, druga to ponad 4280 fontów typu freeware. Dużym atutem pakietu jest 100 stronicowy, drukowany katalog fontów zamieszczonych na płycie.

PRZY ZAKUPIE 3 TUTUŁÓW KOMPAKTOWA NIESPODZIANKA OD FIRMY

POSZUKUJEMY DYSTRYBUTORÓW I SPRZEDAWCÓW. GWARANTUJEMY ATRAKCYJNE PROWIZJE



NOWOŚCI

cena: 25.00 zł

SKLEPY BEZ ZAWYŻONYCH CEN:

- Gdańsk „Amicomm", Wały Jagiellońskie
- Warszawa D.H. Jupiter Centrum, ul. Towarowa
- Warszawa, ul. Mokotowska 51/53
- Katowice „Scanmet", ul. Rożdzieńskiego 18
- Legnica, DH „Madex", ul. N.Marii Panny 2
- Luban Śl. WDH, ul. Tkacka
- Opole, DH „Opolanin", pl. Teatralny 13
- Warszawa „Play", ul. Potocka 14 pawilon 2
- Rzeszów, „Avalon", ul. Targowa 1/1104
- Łódź, Piotrkowska 39, Piotrkowska 199
- Wrocław, ul. Oławska 1
- Jelenia Góra, ul. Dworcowa

TELEFONY:
tel. (071) 3537002
tel. (071) 3537006
tel. (071) 34 388 61 w. 235, 236
fax (071) 3537010

INTERNET:
E-mail: exe@exe.com.pl
http://www.exe.com.pl

STOISKO FIRMOWE:
DOM HANDLOWY "KAMELEON"
ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław

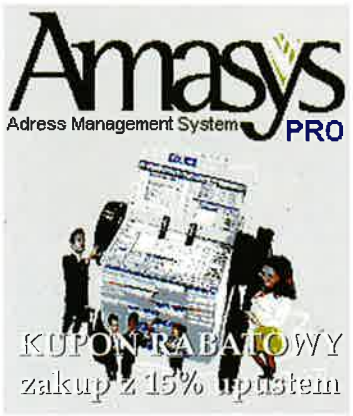
BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 4, 51-152 Wrocław
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA:
EXE, Skr. poczt. 163, 53-650 Wrocław 57

EXE

Nowoczesny - super szybki - program do zarządzania bazami danych, którego możliwości ogranicza tylko... Twoja fantazja...

LTP MEDIA SOFTWARE

Adress Management System oferuje wszystko to, co potrzebują Państwo do obsługi baz danych. Niezależnie od ich rodzaju - czy to zarządzanie magazynem, czy też listą Państwa klientów. Wszystko to co nowoczesne Biuro potrzebuje, w codziennej pracy, zostanie szybko i skrupulatnie załatwione.
Prosta i przejrzysta obsługa; dowolne definiowanie pól edycyjnych; indywidualne dostosowanie poziomu obsługi do wymagań użytkownika oraz praktycznie nieskończona ilość rekordów, czynią Amasys innowacyjnym narzędziem, oszczędzającym Państwa czas. Łatwa wymiana danych, np. z edytorem tekstu, umożliwia korespondencję seryjną; komfortowy styl okien, tabel i etykietek - kreowanie upodobań użytkownika; dowolne szukanie i selekcja danych, etc. - to tylko niektóre, z silnych punktów programu.



Program posiada wszystkie dostępne telefoniczne numery kierunkowe, pocztowe kody adresowe oraz numery i adresy banków w Polsce, a dodatkowo w Niemczech.
Naturalnie... program pracuje z zastosowaniem najnowszej techniki „Ciągnij i-Upuść" - ułatwiając obsługę Windows.
Umożliwia swobodną wymianę danych (import i eksport), w formacie FoxPro, dBASE, Clipper, a także jako plik tekstowy (przejmowanie niestandardowych baz); zamiana znaków ANSI - ASCII. Pozwala obsługiwać do 2 miliardów... rekordów (w pliku), do 65.000 znaków w notatce (do każdego rekordu), do 10 dowolnie definiowanych kart w oknie, do 100 dowolnie edytowanych pól - w pliku, a przy tym... pozwala określić dowolną ilość haseł i... umożliwia pracę w sieci.
„Inteligentny" TERMINARZ umożliwia proste połączenie kalendarza z posiadanymi bazami danych. Terminy można definiować jako pasywnie lub aktywnie - dogodna funkcja pozwalająca na koordynacje dostaw, spotkań, płatności, czasu pracy personelu, wizyt pacjentów itp.

MINIMALNE WYMAGANIA INSTALACYJNE:
PC od 386, MS-DOS 5.0 z Windows 3.1, VGA (640x480), RAM 4 MB, ok.10 MB na HDD.

G DATA

Pakiet AntiVirenKit, jako zestaw programów antywirusowych dla Windows'95 (aplikacja 32 bitowa), Windows 3.x i DOS - łącznie z wersją wsadową Batch i... bieżące nowelizacje, to najlepsza ochrona dla Twojego Komputera.

Czy Państwa Komputer jest bezpieczny?

Istnieje jeszcze wielu użytkowników komputerów, którzy nie są zabezpieczeni przed wirusami komputerowymi. Wiele Firm, oraz prywatnych użytkowników, lekceważy podstawowe zasady bezpieczeństwa - posiadanych zasobów komputerowych.
W dniu dzisiejszym, komputer stanowi „życiową" bazę każdego przedsiębiorstwa, a jednak problem wirusów jest bardzo często bagatelizowany. Dopiero prawdziwe problemy - spowodowane wprowadzeniem wirusa do systemu - sprawiają, że szuka się programów zabezpieczających.
Jakby tego było mało, to istnieje możliwość zainfekowania wirusem, który jest nierozpoznawalny przez starą wersję programu...
Dzieje się tak dlatego gdyż istnieje wiele wirusów, które potrafią dopasować się do możliwości skanera i pozostać nie zauważonymi. Konsekwencją tego *status quo* jest konieczność stosowania skanerów z dodatkową możliwością rozpoznawania nieznanych wirusów.

AntiVirenKit, to zestaw programów antywirusowych - dla Windows'95, Windows 3.x i DOS - spełniajacy powyższy rygorystyczny warunek.
Najważniejszym punktem wszystkich wersji, jest (przede wszystkim) uznany i bezbłędnie działający system rozpoznawania i niszczenia wirusów. Poza tym, **AVK** rozpoznaje mutacje wirusów, zarówno polimorficznych jak również standardowych.
Każdy wirus posiada określone właściwości, które są uwzględniane przez **AVK** - podczas przeszukiwania zasobów. Dodatkowo, **AVK** bada każdy program na struktury wirusopodobne, a zintegrowana analiza referencyjna, natychmiast, informuje nas o każdej zmianie struktury plików. Takie zmiany, z reguły, wskazują na obecność wirusów i są przez **AVK** rejestrowane, a niejednokrotnie - w bezpieczny sposób - usuwane. **AVK** charakteryzuje się dużą szybkością analizy, łatwą obsługą i umożliwia tworzenie przejrzystych raportów.
AntiVirenKit pracuje w sieci komputerowej, a poprzez dodatkowy moduł serwerowy NLM, umożliwia kontrolę na serwerze NOVELL'owym.

LTP MediaSoftware G DATA SoftWare
Spółka z o.o.
78-400 SZCZECINEK, ul. 28 Lutego 34
tel. 0_966 423-30 faks 0_966 423-33
NIP 673-10-08-232 PKO BP Szczecinek, konto 33633-48767-136-2

Firmy współpracujące: BAZA Sp. z o.o, Dom Handlowy Oprogramowania, MKJ Sp. z o.o, OKW Elektronika, OPTIMUS SA, PH-U „LOGO", PT-W „BETIMPEX" Sp. z o.o, VOBIS MICROCOMPUTER Sp. z o.o. i inne Firmy software i hardware. VOBIS MICROCOMPUTER i BAZA, sprzedają nasze oprogramowanie łącznie z komputerami jako wersje preinstalowane.

Użytkownicy naszego oprogramowania: OPTIMUS, Vobis MICROCOMPUTER, Baza, Urzędy Wojewódzkie, Urzędy Miast i Gmin, Rejonowe Urzędy Pracy, „NIDA GIPS" Gacki, „Instalator" Polski w Warszawie, EUROCASCH JMB POLSKA, Akademia Medyczna w Gdańsku, Akademia Medyczna w Łodzi, Uniwersytet Gdański, Firmy ubezpieczeniowe, Drukarnia Spin Szczecinek, Bisiness Consulting w Katowicach, Wydawnictwo „AKAPIT-DTP" w Warszawie, Międzynarodowe Targi Katowickie w Katowicach, Zespół Elektrowni „OSTROŁĘKA", AGRODRENTE BEUVING & ENTING w Trzebielinie, Jednostki Wojskowe, Izby Handlowo Przemysłowe, Przedsiębiorstwa Telekomunikacyjne, Agencje reklamowe, Komornicy i kancelarie adwokackie, Spółdzielnie mieszkaniowe, Inspektoraty Ochrony Środowiska, Stacje Sanitarno - Epidemiologiczne, Renomowane salony motoryzacyjne, Gabinety lekarskie, Parafie i fundacje charytatywne, Polskie Firmy i klienci indywidualni w Europie.